T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

International Games Magazine

LEVEL

Ianuarie 2000

34.000 lei

Delta Force 2

Trupele speciale din nou în acțiune

Sudden Strike

Rețeta germană de RTS

FIFA 2000

Să mergem împreună în primăvara europeană

Revenant

RPG cu bătaie la kilogram



Fading Suns: Noble Armada

Un nume ce ne aduce aminte de tinerețile noastre

Thief Gold

Noi provocări pentru eroul nostru, Garret

CD-ul conține:

- Close Combat 4
- Delta Force 2
- Dungeon Keeper 2
- Flanker 2.0
- Messiah
- Tyrian 2000
- Urban Chaos

Nostalgie, nostalgie

Ne apropiem cu paşi repezi de sfârşitul unui nou secol din istoria omenirii, iar ceea cel face mai important este faptul că va fi ultimul al unuia dintre cele mai zbuciumate milenii. O vorbă din bătrâni spune că toamna se numără bobocii. La fel şi acum la sfârşit de veac putem arunca o privire înapoi să vedem ce am făcut pentru noi şi pentru cei din jurul nostru. Fiecare în felul său, mai mult sau mai puţin vizibil, şi-a adus contribuţia la scrierea istoriei unui secol în care omenirea a suferit cele mai importante schimbări, atât pe plan politic cât şi pe cel al vieţii cotidiene. Am văzut imperii decăzând, am trecut prin ororile a două conflagraţii mondiale, am văzut cum au fost răsturnate concepte şi prejudecăţi vechi de când lumea. A fost secolul Ku-Klux-Klan-ului şi a lui Martin Luther King, a fost secolul emancipării femeilor, al explozie industriale şi ştiinţifice. Einstein, Hitler, Stalin, Kennedy, Gorbaciov, Mao Tze Dung, Kim-Ir Sen, Margaret Thatcher, Neil Armstrong, Elvis Presley, Marylin Monroe, Pele, Anthony Hopkins, Laurel & Hardy (Stan şi Bran cum sunt cunoscuţi pe la noi) sunt numai câteva din numele care s-au înscris în cartea de aur a acestui secol. Indiferent de ţelul pe care l-au urmat prin acţiunile lor au scris pagini de istorie cu sângele lor, cu sudoarea lor, cu mintea lor, cu talentul lor. Dar ei nu sunt singurii. În cartea secolului se mai găsesc miliarde şi miliarde de semnături, fiindcă fără noi, cei mulţi şi nebăgaţi în seamă, nimic nu ar fi fost posibil. Gândiţi-vă numai câţi oameni au muncit pentru crearea mitului Elvis Presley, oameni al căror nume nu se întâlneşte nicăieri, oameni de care nu-şi mai aduce aminte nimeni. Noi cei mulţi am cucerit mările, continentele, am atins cei doi poli, am escaladat Everestul, am cucerit văzduhul şi am făcut primii paşi pe lună. Am făurit lucruri la care bunicii noştri nici nu visau, am făcut primii paşi pe lună şi deja am început să visăm la cucerirea şi colonizarea spaţiului. Vise pe care le-am pus pe agenda de lucru a mileniului ce va să vie. Dar… oare vom reuşi? Dacă o să reuşim să eliminăm cel mai mare duşman al nostru – noi înşine – atunci cu siguranţă într-o bună zi vom putea privi, de pe un norişor alb, cum urmaşii noştri vor duce la bun sfârşit toate visurile şi idealurile noastre.

LEVEL Team

LEVEL International Games Magazine

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Braşov

Tel./Fax: 068/415158, 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor şef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Sergiu Zichil (Sergio)
(ser_zone@hotmail.com)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Caşcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Stegaru
(mstegaru@chip.ro)

Grafică şi DTP:
Sorin Gruia
(sorin@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuţie:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4,
2200 Braşov

Pentru distribuţie contactaţi: AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

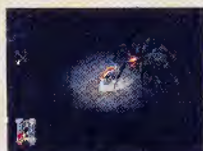
Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 şi 15.00.

Cuprins

Cuprins CD

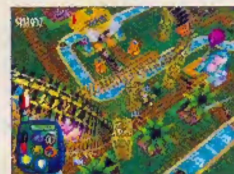
News

First Look



Preview

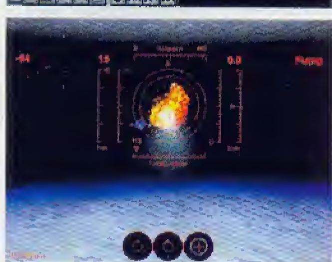
Review



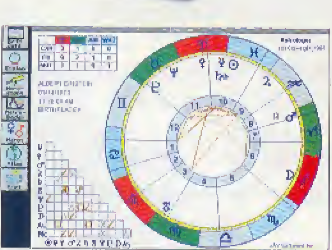













Review Special

Minireview

Playstation

Magazin

Walkthrough

Hardware

Multimedia

Film

Troubleshooting












Cuprins CD

















Playable demos

Big Bang – Project 2

Shooter prin spațiu asemănător cu Sinistar. Urmăriți și ucideți toți alienii pe care-i găsiți prin spațiul sideral.

Close Combat 4 – Atomic Games/Mindscape

Seria luptelor din cel de-al Doilea Război Mondial continuă.

Deer Hunt Challenge – EA

De la prima apariție a jocurilor de vânătoare, acestea au fost un best seller. EA Sports lansează un nou titlu în acest domeniu.

Delta Force 2 – Novalogic

Uite un joc care nu are nevoie de nici un fel de introducere. Continuarea celebrului DF, omori... dar nu oricum, ci cât se poate de strategic. Probabil primul joc cu iarbă cât de cât realistă.

Dirt Track Racing – Ratbag

Primul joc de curse prin noroaie... există și posibilitatea îmbunătățirii mașinilor.

Dungeon Keeper 2 – EA

Continuarea faimosului DK. Atenție! Acest demo este doar pentru jocuri în rețea.

Flanker 2.0 – SSI/Mindscape

Simulator ultrarealist – un paradis virtual pentru toți cei pasionați de pilotarea avioanelor militare.

Star Trek: Hidden Evil – Activision

Un adventure ce are la bază ultimul film de lung metraj Star Trek: The Next Generation. Și da, puteți să vă întâlniți cu Picard și Data.

Indiana Jones and the Infernal Machine – LucasArts/Activision

Cel mai popular erou, Indiana Jones, joacă în rolul principal într-un joc 3D. Lăsați-o pe Lara, Indy e cu biciul în mână și gata de acțiune.

Messiah – Interplay

Un nou joc de la cei ce au făcut MDK-ul. Eroul principal trebuie să elimine toți răufăcătorii de pe pământ. Un joc pe cinste!

Spirit of Speed 1937 – Microprose/Hasbro

Anii 30 – încercați-vă puterile la volanul unui monopost Grand Prix bătrân de 60 de ani.

Tyrian 2000 – Eclipse

Un joc de genul Raptor. O grafică și un gameplay de calitate.

Urban Chaos – Mucky Foot/Eidos

Ceva e putred la începutul mileniului. Haosul a cuprins toate orașele. Din fericire un recrut al poliției încearcă să restabilească ordinea.





Shareware

Adobe Acrobat Reader 4.05

Unealtă pentru vizualizarea PDF-urilor. Ultima versiune 4.05 pentru Windows 9x are noi opțiuni pentru Internet.

Audiocatalyst 2.1

Alegerea ideală pentru începătorii pasionați de MP3-uri. Ușor de folosit.

CDR Label 4.1

Un program destul de popular pentru crearea de coperte la CD-uri. Are o multitudine de funcții.

Talisman

Program pentru schimbarea interfeței din Windows 9x și pentru ușurarea muncii în general.

Windows Blinds 1.01

Unealtă pentru ameliorarea interfeței din Windows 9x. Foarte popular și cu multe skin-uri.

Y2K Test

Progrămel de testare a compatibilității cu noul mileniu. Testează Real Time Clock, sistemul și BIOS-ul.





ToolBox

ACDSee 2.42

Cel mai popular program de vizualizare a pozelor. Are suport pentru aproape toate tipurile de fișiere.

Antiviral Toolkit Pro 1.31

Un antivirus bun pentru computerul vostru.

Getright 4.11

Dacă aveți probleme cu download-urile de pe Internet atunci aveți nevoie de acest program. Vă poate salva de minute și ore pierdute la download.

ICQ 99b

Ultima versiune a celui mai popular program de comunicare.

Media Player

Poate rula toate tipurile de clipuri video și audio, strict necesar.

WinAmp 2.5e

Cea mai nouă versiune a Winamp-ului.

WinZIP 7.0 SP1

WinZip este cea mai bună unealtă pentru compresarea și decompresarea de fișiere.



Updates

Hidden & Dangerous v1.3
Homeworld v1.4
Indiana Jones 3D v1.1
Nocturne v1.00.52
HL: Opposing Force v1.0.0.1
Wheel of Time Direct3D

Desktop-themes

Quake 2
Homeworld
Psychlone
Pirates

Pictures

Drivers

DLH

Flash

USAF Enhancement

Dacă ați avut probleme cu USAF al celor de la Jane's, iată că rezolvarea lor ar putea veni de la îmbunătățirile pe care producătorii le-au realizat. Printre acestea, de o mare importanță ar fi introducerea unui avion foarte îndrăgit și anume modelul F-16C Thunderbird, și chiar a unui tutorial care ne învață câteva trucuri ce pot fi executate cu acest avion.

Parteneriat

Iată că cei de la NVIDIA au realizat un parteneriat cu Hyundai Electronics Industries Co, prin care coreeni le vor livra cipuri SDRAM. Nu se cunosc prea multe detalii despre această colaborare, dar putem spera în realizarea unor produse de o mai mare calitate.

Film

Dacă sunteți un fan al scriitorului de romane horror Stephen King, atunci probabil că ați aflat deja că cei de la Blue Byte Software pregătesc un joc bazat pe una dintre cărțile acestuia, și anume F13. Ceea ce nu știați este că ei au realizat un film despre acest joc, film ce poate fi văzut la următoarea adresă: www.frightware.com.

Joc dulce

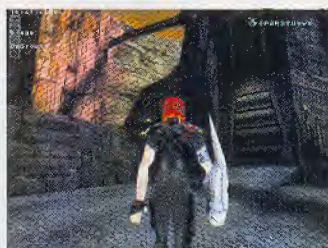
Iată că am trăit să o vedem și pe asta! Cei de la Simon & Schuster Interactive s-au gândit să realizeze un joc în centrul căruia să se afle personajele M&M's, de pe pungile cu bomboane cu același nume. Se pare că, deși încă nu se cunoaște numele jocului, acesta va fi genul educativ.





Titanium Angels

SCI, cunoscuți pentru cele două jocuri Carmageddon, s-au lansat într-un nou gen de jocuri – action. Titanium Angels te pune în pielea unui bounty hunter angelic pe nume Carmen, care împreună cu vehiculul ei Titan se vede târâtă într-o intrigă politică extrem de periculoasă. Ceea ce se anunța a fi doar o simplă misiune de anihilare a unui lider incomod se transformă într-o luptă disperată pentru supraviețuire. Fiți alături de Carmen și de drama ei.





10th Planet anulat

Comunitatea gamerilor din întreaga lume a fost șocată să descopere de curând că 10th Planet a dispărut de pe lista de proiecte a celor de la Bethseda. Proiectul nu a fost abandonat, ci doar amânat permițându-le astfel producătorilor să termine la timp ultimul joc al seriei Eldere Scolls.

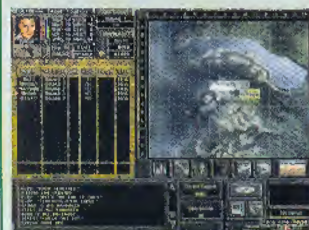






Add-on pentru Jagged Alliance 2

Sir-Tech a anunțat de curând că se pregătește să lanseze la începutul anului 2000 un add-on pentru Jagged Alliance 2 intitulat Jagged Alliance 2: Unfinished Business. Acesta va aduce 10 noi membri echipei tale, 10 tipuri de arme noi și 20 de sectoare unde să te desfășori. De asemenea se pare că s-au adus ceva îmbunătățiri registrului tactic. Și pe deasupra mai recunoaște și salvările din Jagged Alliance 2.





Câştigătorul tombolei

Câştigătorul tombolei LEVEL şi Ubisoft constând într-un joc Hellcopter este Palcău Ciprian din Hunedoara.

Acesta este rugat să sune la redacţie pentru a stabili modul în care va intra în posesia premiului.

Activision aruncă mănuşa

Pandemic Studios se apropie încet dar sigur de finalul producţiei la Battlezone 2. Campania de promoţie şi pre-ordering a început şi ea. În acelaşi timp, Activision, distribuitorii jocului, anunţă un beta-test online ce va începe la mijlocul lui decembrie şi în care veţi putea să-i demolaţi chiar pe producătorii jocului. Pentru mai multe amănunte legate de acest beta test vizitaţi pagina oficială de la www.pandemicstudios.com/bzii/.





Flash

Sinceritate

Deşi nu are prea mare importanţă, este de menţionat că cei de la Eidos Interactive, precum şi Ion-Storm, au făcut publice pierderile înregistrate în primele trei trimestre ale anului 1999. Ceea ce contează este transparenţa de care dau dovadă părinţii Larei Croft. Un exemplu demn de urmat, care ne ajută să înţelegem câte ceva din industria jocurilor de calculator. Oare pe când o să-i vedem pe „magnaţii" jocurilor din România declarându-şi pierderile la „super-tilurile" produse în limba română? Vom vedea în acest nou secol!

Flash

Y2K: The Game

Iată că pe seama mult controversatului bug al anului 2000, se pot face multe lucruri folositoare. Unul dintre acestea ar putea fi Y2K: The Game, al celor de la Interplay, care ne propune o aventură în pielea unui tânăr, alături de prietena sa, în ajunul anului nou.

Box

Se pare că nici seria simulatoarelor de box, cu un număr mai redus de admiratori, nu stă pe loc. Un nou membru al seriei Knokout Kings, şi anume cel cu sufixul 2001, este pe cale să apară. Cei de la Electronic Arts au lăsat să le scape câteva detalii despre acest titlu, dintre care cea mai originală caracteristică ar fi prezenţa femeilor ... „caftangioaice".

Computerul va acţiona ca un om

În luna martie, în Japonia va fi lansat un titlu pentru PlayStation 2 care va incorpora MathEngine, un engine care este primul dintr-o serie ce emulează comportamentul uman. Producătorii cred că aceasta va fi următoarea „piatră de încercare" în lumea jocurilor pe calculator!

Se înmulţesc DVD-urile

Firma Pioneer, producătoare de echipamente audio şi video, a comunicat că va lansa anul viitor primul său produs din gama DVD Recorder şi suporturile media aferente. Această lansare va acoperi teritoriul Americii de Nord şi Europa.

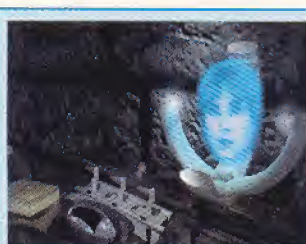




Jetboat Superchamps

Jetboat Superchamps este un joc arcade în care ne putem măsura îndemânarea la volanul unor super-rapide bărci cu motor. Fiendish Games a lansat deja un beta demo, iar la mijlocul lunii decembrie versiunea full va putea fi găsită în magazine. Veţi avea la dispoziţie 30 de curse pe care le puteţi parcurge în două moduri arcade sau time trial. Indiferent ce metodă veţi alege, Jetboat Superchamps va reuşi cu siguranţă să vă captiveze.





Crystal Key

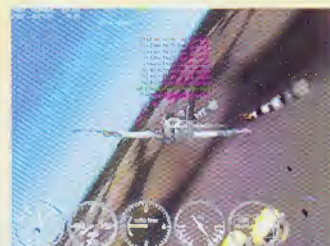
Dream Catcher a lansat de curând un 3D adventure extrem de interesant şi cu o grafică atractivă. Jocul se numeşte Crystal Key şi ca de obicei eşti ultima şansă de salvare a omenirii. Pentru a ajunge la maleficul Ozgor va trebui să străbaţi munţi şi mări, deşerturi, jungle, să pilotezi nave spaţiale să rezolvi o mulţime de puzzle-uri.











Aşii văzduhului

Moş Crăciun ne aduce sub brad un nou simulator de zbor amplasat în universul celui de-al doilea război mondial. Semnătura Microsoft pare să desemneze încă din start un produs de calitate. Dar cum socoteala de acasă nu se potriveşte cu cea din târg e mai indicat să încercaţi beta testul găzduit de Microsoft pe MSN Gaming Zone. Fighter Ace II va fi o fiestă a vechilor avioane de vânătoare, a vedetelor celui de-al doilea război mondial.





Quake III: Arena

Răbdarea, greu pusă la încercare, a quakerilor din lumea întreagă pare să ajungă la capăt. Simțind, probabil, că scapă lucrurile din mână, ID Software a decis că e momentul să încheie crudele momente de așteptare. Din 12 decembrie Quake III: Arena se găsește în toate magazinele. Oare când și pe la noi?







Flash

PlayStation 2

Iată că, încet, încet, și PlayStation 2 începe să prindă cheag. Din ce în ce mai mulți producători se înghesuie să adapteze titlurile lor de succes la acest tip de suport. Printre titlurile care vor putea fi jucate de către mândrii posesori ai acestui tip de consolă se găsesc: Evergrace, DrumMania, World Soccer 2000, Gradius III și IV. Am spus celebre pentru consolă așa că nu fiți mirați. Așteptăm în schimb și transpunerea lui Final Fantasy VIII pe PC, căci deja el este pe PlayStation. Să fie avantajos pentru ambele părți, nu?

Flash

Violența pe monitor!

Anul 1999 a fost un an bun pentru industria jocurilor, vânzările au crescut și foarte multe titluri, care au în componența lor ceva inovativ, au fost lansate pe piață înregistrând succese de casă. Totuși, un singur aspect nu poate fi ignorat, și anume aspectul violenței jocurilor, un lucru ce nu este tocmai un plus pentru această industrie ce se vrea a fi în slujba relaxării minții și sufletului.

Patch la Man of War II

Strategy First, producătorii lui Disciples Sacred Lands, au anunțat că au scos un nou patch pentru Man of War II. Acesta face posibilă conectarea jucătorului la Man of War Heat.net și include suport pentru lobby. De asemenea, vor mai exista trei campanii suplimentare, un AI îmbunătățit, efecte atmosferice și arme noi. Totul pentru a-l ține pe gamer, aflat în mod normal pe scaunul din fața monitorului, foarte mulțumit!

Need for Speed: Porsche Evolution?

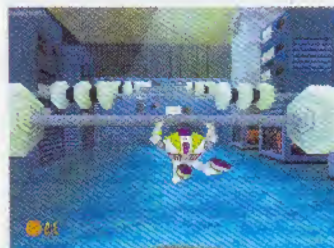
În fiecare lună de martie Electronic Arts ne-a obișnuit cu lansarea unui nou episod din seria NFS. Dacă Need for Speed: Porsche Evolution va fi un nou titlu lansat de EA anul acesta (în martie, sper!) și ar putea să fie un urmaș demn al lui NFS: Motor City? Acestea sunt niște întrebări fără răspuns, deocamdată, dar sperăm ca celor de la EA să le scape „porumbelul”!



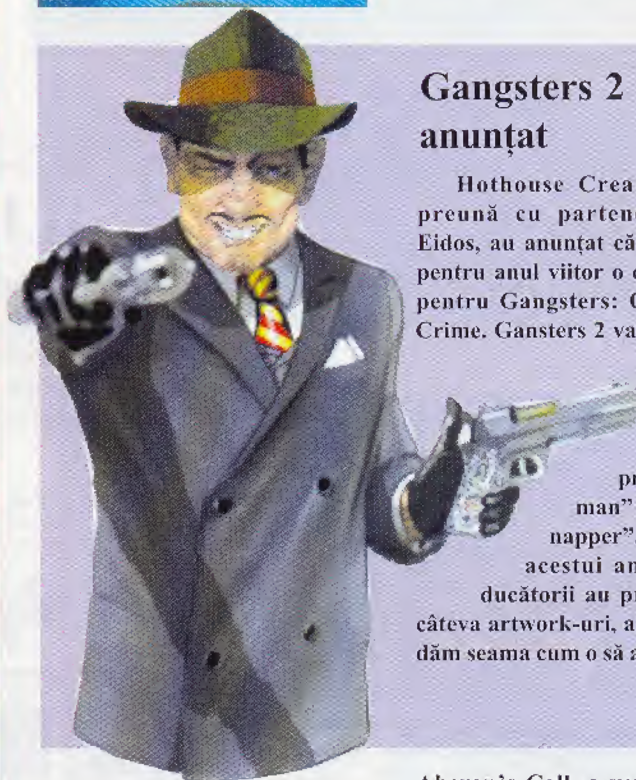


Toy Story 2

La capitolul noi apariții s-a înscris luna aceasta și Toy Story 2. Îndrăgitele personaje Buzz, Hamm, Woody și Rex se întorc pentru a vă introduce într-o nouă aventură. De data aceasta, Buzz își va folosi noile abilități pentru a-l elibera pe Woody. Activision ne-a pus la dispoziție și câteva screenshot-uri.







Gangsters 2 a fost anunțat

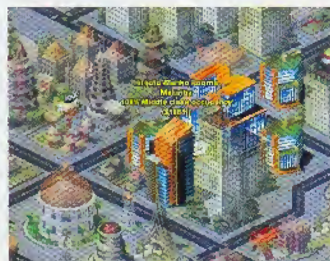
Hothouse Creations împreună cu partenerul său, Eidos, au anunțat că pregătesc pentru anul viitor o continuare pentru Gangsters: Organized Crime. Gansters 2 va aduce noi orașe de cucerit, noi specialiști, precum „hitman” sau „kiddnapper”. Cu ocazia acestui anunț, producătorii au prezentat și câteva artwork-uri, așa ca să ne dăm seama cum o să arate jocul.



Nou Beta Test la LEVEL

Face el, Claude, ce face și se-nvârte de un beta-test. După Aheron's Call, a venit rândul lui Starpeace să intre sub ochiul critic al redactorului LEVEL. Jocul, produs de Oceanus Communications, se anunță a fi cea mai complexă strategie produsă vreodată. Fiți cu ochii pe LEVEL, fiindcă așa cum îl știu eu pe Claude nu va întârzia să vină cu noi amănunte interesante despre acest joc.







FĂ-ȚI UN CADOU DE SĂRBĂTORI

theme PARK WORLD

Ești proprietarul și managerul unui parc de distracții. Construiești tot felul de distracții, amplasezi mici magazine, investești în cercetarea unor noi forme de distracție, stabilești prețuri, angajezi personal. Totul în slujba profitului și a satisfacerii clienților. Poți încerca (first person) distracțiile pe care le construiești și le poți îmbunătăți.

Oricare dintre aceste jocuri are cutie și manual în limba română și costă

25,5 $

prețul nu include TVA

Cel mai complet joc de fotbal. 850 de cluburi din 18 campionate. Joacă cu cele mai puternice 32 de echipe ale secolului, inclusiv Naționala României, Steaua și Rapid, sau împotriva lor! Jocul îți "prinde" stilul și îți va combate tacticile. Toate duritățile fotbalului sînt prezente.











Magazinul tău de calculatoare
îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

AH64D Longbow Classic, Aliens VS Predator, Alpha Centauri, ATF Classic, Beasts & Bumpkins Classic, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Blade Runner Classic, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Command & Conquer Megabox, Cricket 2000, Croc 2, Cyper Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Conflict Classic, Darkstone, Die Hard Trilogy 2, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, ESPN X Games Pro Boarder, F-15, F-18, FA Premier League Manager 2000, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fifa: Road to the World Cup 98, Fifa Soccer Manager Classic, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, ICC World Cricket, Israeli Air Force, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Revolution, Nascar Road Racing, Nascar 2000, NBA 98 Live, NBA Live 99, NBA 2000, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populos 3, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Rugby World Cup, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Sim City 2000, Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Triple Play Baseball 2000, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, USNF 97, USAF Jets, Wargames, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World Cup Cricket, World of Combat 2000, World Rugby 2000, World War II Fighters, World War II Flight Combat, X Files Unrestricted Access, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 26$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă dorești un joc de la Electronic Arts, sună la Best Computers. Află prețul jocului pe care vrei să-l cumperi, achită la CEC, în contul Best Computers SRL 14361-1 Banca Turco-Romana SMB, sau prin mandat poștal contravaloarea. Decupează, completează și expediază talonul, împreună cu copia dovezii plății. În 10 zile vei primi jocul original prin poștă.

Nume și prenume ____________________

Adresa exactă ____________________

____

Numele jocului ____________________

Nr. chitanță ____________________

BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99 Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu Bucuresti, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Flash

Zaruri pe INTERNET!

Virtual Vegas a anunțat lansarea pe piață a unui joc de zaruri online! Acest titlu, care este fără nici o taxă pentru publicul larg, este parte integrantă a lui Prize Central Netwok. Vreți să câștigați la „craps"? Mai multe informații la www.virtualvegas.com

Chemarea lui Asheron!

Microsoft a comunicat că Asheron's Call a devenit cel mai popular joc de pe MSN Gaming Zone. Bravo Claude, ai făcut treabă bună cu Beta-Test-ul, munca ta a dat roade, ceea ce demonstrează că nu ai pierdut degeaba nopțile în fața calculatorului!

Hype – The Time Quest

Un nou quest-adventure a poposit deja în magazinele de specialitate. Este vorba despre Hype – The Time Quest, produs de cei de la UbiSoft, despre care se spune că se bazează pe universul fantastic creat de jucăriile Playmobil. Vei fi un cavaler care se va înfrunta cu maleficul Black Knight.

Conglomerat

Un joc cu un statut mai aparte apare în foarte scurt timp și pe la noi prin magazine. Este vorba de Shanghai: Second Dynasty. Acesta înglobează în el mai multe jocuri de cărți (Tarot), sau alte mici titluri, oferind chair posibilitatea importării din alte programe a unor secvențe cu care jucătorul poate realiza propriile creații.

Lego se impune

Calculatorul vrea să ne acapareze viața în totalitate. După Playmobil, iată că și LEGO intră în realitatea virtuală. Din noiembrie, copiii din întreaga lume se joacă LEGO pe calculator. LEGO Rock Riders este un 3D action combinat cu real time strategy de toată frumusețea. Poate ajungem și dăm în mintea copiilor și ne vom apuca și noi de LEGO... din nou.









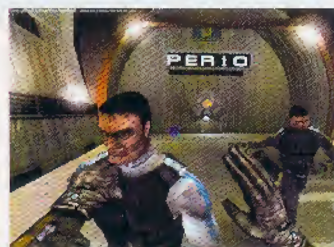
International Starcraft Tournament

Atențiune! Atențiune!... Blizzard lansează un superturneu pentru toți maniacii care s-au antrenat anul acesta la Starcraft. Cel mai bun dintre cei buni va primi titlul de Starcraft Master 2000 împreună cu o frumoasă sumă de bani. Toți cei care vor să se înscrie o pot face la www.thecommandcenter.com, până la 5 ianuarie. Turneul se va desfășura pe trei categorii: solo, team și women. Între 15 noiembrie și 15 ianuarie vor avea loc etapele descalificatorii (pe Battle.net) la categoria solo, în timp ce pentru team și women se vor desfășura între 13 și 15 ianuarie în Coreea. Finalele, la care se vor califica 128 de participanți, 16 echipe și 16 fete, se vor desfășura tot în Coreea începând cu 23 ianuarie 2000. Premiile acordate însumează 33.700$ dintre care 8.300 vor reveni celui mai bun jucător de Starcraft. Pe lângă bani se mai pun la bătaie laptop-uri, playere mp3 și multe altele. Tuturor finaliștilor li se va asigura gratuit, cazarea, masa și transportul până în Coreea.



Blitz: Disc Arena în centrul atenției

Producătorul suedez South-End Interactive promite că la sfârșitul anului 2K va apărea



Blitz: Disc Arena. Acesta este un joc sportiv de echipă plasat într-un univers futurist, „obectul prențepal" fiind un disc metalic. Obiectivul principal va fi să înscrieți puncte în aria de „gol" a adversarului și vor fi doar câteva reguli de desfășurare, deci, competitori, pregătiți-vă pentru un concurs dur! Veți porni de la rangul cel mai de jos, luptându-vă pentru a deveni cei mai buni! Când veți simți că sunteți destul de pregătiți pentru a înfrunta „furia" Blitz-ului, provocarea online vă va sta permanent la dispoziție! Bineînțeles că va avea un engine 3D din cele mai performante, ce credeați! Pentru cei interesați: www.southend-interactive.com vă stă la dispoziție!



Release dates februarie

1 februarie - Anachronox - EIDOS INTERACTIVE
1 februarie - Deus Ex - EIDOS INTERACTIVE
1 februarie - Felony Pursuit- THQ
1 februarie - KISS: Psycho Circus - GATHERING OF DEVELOPERS
1 februarie - Oni- BUNGIE SOFTWARE
7 februarie - Star Wars: Force Commander - LUCASARTS
15 februaire - Die Hard Trilogy 2 - FOX INTERACTIVE
15 februarie - NOX - ELECTRONIC ARTS
15 februarie - Shogun: Total War - ELECTRONIC ARTS
15 februarie - Tachyon: The Fringe - NOVALOGIC
15 februarie - Vampire: The Masquerade - ACTIVISION



Flash

Star Wars Universe

Pentru toţi fanii seriei Star Wars, o veste super-bună: cei de la Lucas Art împreună cu Verant Interactive plănuiesc să realizeze un univers multiplayer masiv, pe baza producţiei Star Wars: Episode I. Nu au scăpat detalii prea multe cele două firme implicate în acest proiect, dar ne-au promis că va fi ceva cu totul şi cu totul special. Aşteptăm! Suntem curioşi şi noi să-l mai vedem încă o dată pe Qui-Gon sau pe tânărul Anakin Skywalker învaţând secretele unui Jedi de la Obi-Wan!

Tombola LEVEL şi 



Cu ocazia Crăciunului, câştigaţi împreună cu noi 3 jocuri Tonic Trouble şi 5 seturi de premii compuse dintr-un tricou, un breloc şi o tomată antistres (!!)



1 Racing Simulations Monaco Grand Prix
Pe câte circuite de Formula 1 poţi concura în acest joc ?:
A) 18 B) 22 C) 17
Răspunsul se găseşte în articolul Racing Simulations Monaco Grand Prix din numărul de ianuarie

---

Tombola LEVEL şi 

Răspundeţi la întrebările alăturate, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 [ ]

1/00

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Venom

De undeva de sus ei ne privesc, și când va sosi momentul vor coborî pe planeta noastră.

Este imposibil ca în imensitatea spațiului cosmic să nu mai existe și alte forme de viață. Undeva, pe cerul plin de stele, o luminiță aflată foarte foarte departe (nu este luminița de la capătul tunelului, că aia este și mai departe), strălucește mai aparte decât celelalte stele. Ochii sutelor de cercetători ai spațiului cosmic (printre care și renumitul astrolog Dr. Pepper, care realizează un horoscop cu totul și cu totul special) se îndreaptă spre această luminiță.

Bucurie și tristețe

Se pare că strălucirea care a atras sute de priviri este o cometă din clasa C, un fenomen extrem de rar, care i-a bucurat pe mulți cercetători. Dar după calcule repetate, este aproape sigur că traiectoria acestei comete se va intersecta cu aceea a Terrei. Se pare că sfârșitul omenirii este mult mai aproape decât am fi crezut. Ca o minune, cu câteva clipe înainte de impact, cometa misterioasă își schimbă traiectoria, călăuzită parcă de o mână uriașă, invizibilă. Chiar dacă impactul a fost evitat miraculos, pericolul nu a trecut. Coada cometei așterne o ploaie de meteoriți asupra planetei noastre. Ploaie care aduce cu ea moartea și ruina. Când fumul acestei catastrofe se ridică, pot fi văzute orașe în paragină, sărăcie, și moarte. Începe repararea distrugerilor cauzate de acest dezastru. Dar se pare că acești meteoriți, pe lângă toate distrugerile cauzate, au adus cu ei și o nouă formă de viață, extraterestră.

Diverse mistere încep să planeze asupra acestei forme de viață. Se pierde contactul cu o bază militară ultra-secretă care se ocupa cu studierea meteoriților. Oamenii încep să dispară misterios, și cele mai sumbre suspiciuni încep să se adeverească în momentul în care o persoană este găsită cu o tumoare necunoscută la cap. Este mai mult ca sigur că aceste ființe extraterestre, după o anumită perioadă de incubație, se transformă într-un soi de viermi, care pătrund în creierul uman, controlând toate acțiunile corpului victimei.

Oamenii devin agresivi, fenomenul se amplifică foarte repede, apar tot mai multe cazuri de acest gen. O soluție trebuie găsită foarte repede, deoarece lucrurile scapă de sub control. Toate forțele disponibile sunt mobilizate cu scopul de a elimina organismele contaminate, și de a găsi o modalitate de împiedicare a răspândirii acestei maladii.

Printre aceste forțe se află și o





subdivizie a grupului de intervenţie specială C-Force. Cine credeţi că este cel mai bine pregătit agent al acestei echipe, cel pe care se bazează întreaga omenire, cel de la care se aşteaptă salvarea acesteia? Ehehe, păi cine să fie!?! Gamerul care va intra în pielea personajului central! Normal nu?

La locul faptei

Iată că, după ce aţi stat cu gurile căscate şi aţi ascultat o intrigă destul de captivantă, decupată parcă din cele mai spectaculoase filme SF, a sosit şi momentul să vă implicaţi puţin. Sau puţin mai tare. Depinde de impresia pe care *Vernon*, jocul construit pe această intrigă o să v-o lase. Eu tind să cred că această impresie va fi una bunicică, deoarece nu vom avea de-a face cu un shooter obişnuit, ci mai degrabă cu un joc din genul adventure. Nu va fi suficient să omorâm tot ce mişcă pentru a trece de un nivel. Va trebui să culegem informaţii despre fiinţele extraterestre, să le urmărim pentru a le observa comportamentul, iar în momentul în care numărul lor ne copleşeşte, să ne furişăm pentru a nu fi observaţi. AI-ul dezvoltat realizat de către cei de la GSC-Game, ne va permite acest lucru. La adăpostul întunericului, fiinţele inamice nu ne vor mai detecta, chiar dacă se vor afla în apropierea noastră. Nici nu ne vor auzi dacă vom merge fără a face zgomot.

Datorită faptului că C-Force este întotdeauna compusă din patrule de două persoane, ne-am făcut şi cu un camarad de arme, care va asculta întocmai ordinele pe care i le vom da. Va trebui să parcurgem 12 nivele, ne vor trece prin mâini 10 tipuri de arme, şi prin faţa ochilor şi a gloanţelor 9 feluri de monştri. Pe lângă aceştia ne vom întâlni cu tot felul de aparate, care vor „colora" şi mai mult feeling-ul dat de acest joc.

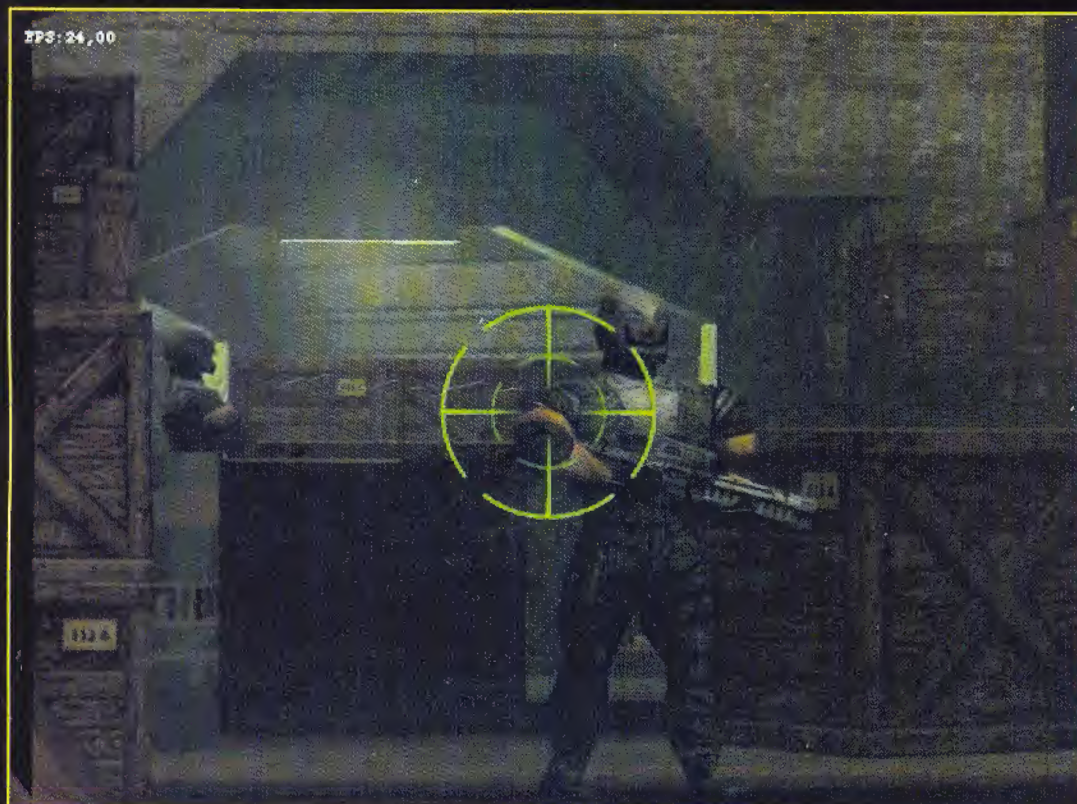
Engine

Engine-ul folosit de producătorii acestui joc se numeşte Vital Engine ZL, şi permite crearea unui univers cât mai aproape de realitate. Fiecare obiect din acest univers este caracterizat de volum, greutate şi natură. Un obiect mai greu se va scufunda în apă, în timp ce unul uşor va pluti. Gamerul va putea sparge obiecte, le va putea rostogoli sau împinge, în funcţie de mărimea şi greutatea acestora. Zgomotele paşilor vor suna diferit în funcţie de materialul pe care va păşi personajul.

Ca în orice joc de acest gen care se respectă, vom avea parte şi de un suport pentru multiplayer, care va permite accesul a cel mult 8 jucători. În ceea ce priveşte sunetele, există suport pentru cele mai noi tehnologii 3D din domeniu.







Va exista chiar şi un editor de misiuni care va face ca cei cărora jocul le-a făcut o impresie bună să poată obţine noi şi noi provocări.

Una peste alta, avem un titlu destul de complet, despre care presimt că vom mai vorbi. Se pare că lucrurile nu stau pe loc nici în categoria shooter-adventure, şi un serios concurent pentru producţiile din topul acestei categorii se arată la orizont.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Shooter-adventure
Producător: GSC-Game
Distribuitor: GSC-Game
Sistem recomandat: P II 233, 64 MB RAM, 3DFx, multiplayer, Win95
Data apariţiei: prima jumătate a lui 2000

LEVEL

TechnoMage

Fani ai RPG-urilor de calitate, se pare că vi se pregătește o surpriză mare. Adunați-vă pe lângă moșneagul, să vă povestesc oleacă.





Încă de la începutul acestui articol o să vă mărturisesc nelămurirea mea în legătură cu titlul jocului celor de la **Sunflowers**. Sau mai degrabă cu numele personajului central, pentru că TechnoMage este personajul principal al acestui RPG. Făcând o traducere mai liberă, am crede că tipul este oarece vrăjitor pasionat de muzica techno. Deși am întors materialul promoțional al celor de la **Sunflowers** pe toate părțile de mai multe ori, nu am găsit nici o explicație. Ba mai mult, am aflat că nici măcar cu magia nu prea avea de-a face personajul nostru. Dar parcă ar aduce puțin cu DJ Bobo când avea coadă! Poate că de acolo i s-o trage numele. Dar să vedem mai amănunțit povestea extrem de interesantă a acestui tinerel.

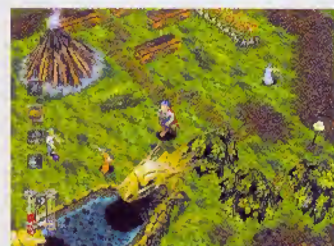
Romeo și Julieta

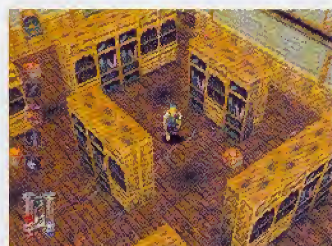
Se făcea că exista un univers mirific, care se numea Ghotos. Acest tărâm avusese o istorie zbuciumată. Cu mult timp în urmă, un anumit personaj pe care toată lumea îl respecta pentru abilitățile sale magice, în setea sa de cunoaștere înfăptuise o vrajă prin care armate de demoni au ieșit de sub pământ și au invadat acest tărâm. Dar oamenii au reușit să supraviețuiască, și iată-ne în prezent, unde populația din Ghotos trăiește acum separată. Pe de o parte se află Dreamers, cei care au abilități magice, de cealaltă parte Steamers, lipsiți de astfel de puteri, dar care au vaste cunoștințe în domeniul tehnicii. Hopa! Iată o posibilă explicație a numelui personajului nostru! Deși trăiesc în pace, orice legături între locuitorii celor două orașe sunt interzise.

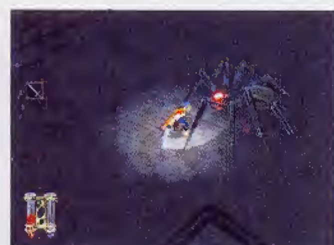
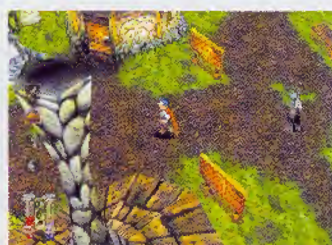
Dar dragostea e lucru mare. Ascultați un om bătrân care știe ce zice. Așa că între tânăra Firna, o Dreameriță, și flăcăul Godon, un Steamer, se înfiripă o idilă. O idilă al cărei rezultat nu este altul decât tânărul nostru Hip-Hop-Wizzard. Pardon, TechnoMage.

După 20 de ani

De Alexandre Dumas – cumătrul. Iată că au mai trecut 20 de ani și viața celor din Ghotos curgea înainte. TechnoMage devenise un băiat mare, și lumea din Dreamertown observase că el nu este asemenea celorlalți locuitori ai orașului. Nu numai că înfățișarea sa fizică trăda acest lucru, dar și lipsa puterilor magice. Și cei din Streamertown știau despre existența lui. Ambii părinți doreau ca fiul lor să nu fie privit ca un outsider în nici unul din cele două orașe. De aceea tatăl spera ca într-o zi să-i poată împărtăși fiului său toate cunoștințele sale despre tehnică, iar mama îl însărcinase pe unchiul Salik să-l învețe pe băiat tainele magiei. Se părea că viața tânărului va curge și în continuare fără prea mari probleme.











Dar iată că istoria se repetă. Pământul din Streamertown se deschide și hoarde de demoni se reped asupra locuitorilor din Ghotos. Lumea este tentată să spună că este vina acestui băiat, dar legenda spune că doar acela care nu este nici Dreamer, nici Streamer poate salva Ghotos de la pieire. Astfel că, dintr-un tânăr cu o existență anostă, Techno-Mage devine un erou de care depinde salvarea semenilor săi.

Lucruri mai serioase

După ce am trecut peste această intrigă din care ieșea o telenovelă pe cinste, să trecem și la descrierea cât de cât a jocului în sine. *Techno-Mage* ne propune să-l călăuzim pe acest personaj în drumul său lung și plin de piedici care-l așteaptă. Vom avea astfel parte de o călătorie prin nouă tipuri de universuri, călătorie pe parcursul căreia personajul nostru se va dezvolta continuu.

În lupta sa cu acești demoni, TechnoMage va avea la dispoziție atât o serie de vrăji cât și un adevărat arsenal militar. Este bine totuși să îmbini calitățile celor două tipuri de populații. Despre personajul nostru mai trebuie precizat că, din punct de vedere grafic este foarte bine realizat, ca de altfel și mediul înconjurător. Se pare că este cel mai reușit aspect al jocului. Vom putea observa efecte atmosferice, succesiunea zilelor și a nopților, și o ilustrare grafică a vrăjilor de calitate. Despre sunete merită precizat doar că se oferă suport pentru tehnologiile 3D. Se poate opta pentru un joystick cu force feed-back, deși nu cred că este potrivit pentru acest gen de jocuri.

Până în momentul apariției jocului, să vă mai spun doar că, în sfârșit mi-am dat seama de unde vine numele personajului. El are și puteri magice, dar și cunoștințe tehnice. Dacă toți producătorii ar fi ales numele personajelor din jocuri ca cei de la **Sunflowers**, gândiți-vă ce nume ar fi putut primi Lara Croft de exemplu.

DoctoPiperatu'



















Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Sunflowers
Distribuitor: Sunflowers
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, 3DFx, Win95
Data apariției: începutul anului 2000

LEVEL

Frontierland



Anii de aur ai western-ului s-au stins de mult, din fericire nu pentru toți.

Repede, vreau să ridice mâna sus aceia care au sau au avut acasă cowboy și indieni de plastic! Gata, gata, m-ați lămurit. Ca și mine cred că mulți mai păstrează încă undeva într-un colț de sertar o bucățică de copilărie sub forma acestor figurine. Un loc foarte important în tinerele noastre inimi l-au avut acei bărbați voinici gata să se împuște pentru un pahar de wiskey. Chiar dacă filmele western nu se mai produc aproape deloc, asta nu înseamnă că mitul Vestului Sălbatic a dispărut în totalitate. Și asta o spun tocmai niște germani, JoWooD un mai vechi colaborator al **Interactive Magic**-ului. Împreună cu **Boris Games** aceștia încearcă să re-creeze una dintre cele mai importante realizări ale Americii. *Frontierland* este povestea miilor de brațe (chineze sau nu) care au tras din greu pentru realizarea uneia dintre cele mai lungi căi ferate din lume, cea care unește Estul Civilizat de Sălbaticul Vest.

Heeeei-rup

Nu vă faceți iluzii... *Frontierland* nu este nici un first-person shooter (ca Wild West Shootout mult-prea-iubit de amicul nostru Sălbatec), nici un third-person adventure în care tupeul și bicepșii să rivalizeze formele domnișoarei Lara. *Frontierland* este un simulator economic foarte asemănător cu *Railroad Tycoon 2*. Spre diferență de *Railroad Tycoon 2*, produsul celor de la **Boris Games** dorește să te arunce mult mai aproape de miezul problemei, adică de sapă și de târnăcop. *Frontierland* în afară de faptul că trebuie să construiești o cale ferată (una singură), nu prea mai are nimic altceva în comun cu mai sus amintitul său văr. În timp ce în *RT2* rolul tău era foarte simplu, așezai șinele, în jocul nostru lucrurile se schimbă. Calea ferată va fi construită pas cu pas, șină cu șină, traversă cu traversă. Pentru aceasta ai nevoie de resurse și mână de lucru. Obținerea acestora intră tot în atribuțiunile tale. Practic, alături de calea ferată, la fel cum s-a și întâmplat de altfel în realitate, vor fi construite colonii întregi. Ai nevoie de lemn? Te duci în pădure și-ți tai copaci, ai nevoie de oțel te duci la mină și extragi. Mă rog, un fel de-a spune, fiindcă n-ai tu atâtea brațe încât să le faci pe toate și de aceea va trebui să angajați o mulțime de lucrători. De parcă nu aveați și așa destule probleme pe cap. Fiindcă au ăștia niște sindicate mai rele decât ale noastre și dacă nu le oferi condiții decente de muncă și salarii adecvate te poți trezi cu adevărate răzmerițe.

Hold-ups

Până la urmă producătorilor li s-a făcut un pic milă de noi, și-au dat seama că *Frontierland* ar putea deveni atât de complicat încât să descurajeze și pe cel mai încăpățânat jucător. De aceea s-au gândit că e mai bine să structureze jocul pe misiuni care toate la un loc au ca scop final construirea căii ferate amintite. De exemplu, una dintre misiuni constă în construirea unei tâmplării. Doar atât, veți fi tentați să spuneți... Numai că lucrurile nu sunt chiar atât de simple. Copacii trebuie tăiați, buștenii transportați și apoi transformați în scânduri.











Acestea din urmă trebuie uscate bine apoi depozitate iar în final transportate acolo unde ai nevoie de ele. Toate aceste operațiuni implică oameni, utilaje și clădiri adiacente. Și mare atenție, fiindcă eficacitatea cu care lucrează această tâmplărie va afecta vizibil scenariile următoare. Păi, e și normal, nu? Ai o tâmplărie eficientă, cantitatea și calitatea traverselor obținute vor fi mai bune.

Și astfel încet și sigur, învingând vitregiile naturii calea ferată se îndreaptă către ținuturile de legendă ale Vestului. Odată ajuns aici, apar și noi probleme. Primi ar fi indienii, care nu prea agreează calul de foc ce a venit să le tulbure liniștea și terenurile de vânătoare. A doua problemă la fel de gravă sunt bandiții care încep să lovească din ce în ce mai des transporturile de materiale sau cele cu salariile angajaților. Ziua construiești din greu la poduri și tunele, iar noaptea trebuie să veghezi pentru a nu fi luat prin surprindere de vreun atac.

Companiile care au construit această cale ferată au avut mult de furcă atât cu indienii din motivele mai sus amintite, cât și cu bandiții. Nici fermierii nu le-au făcut viața ușoară, ei nevrând să renunțe atât de ușor la terenurile obținute cu greu, terenuri care de altfel le asigurau o viață destul de prosperă. Guvernul american pe de altă parte a susținut din răsputeri construirea căii ferate de aceea a și promis sume mari de bani și chiar pământ în alte regiuni celor care au avut neșansa să se afle în drumului calului de foc. Atunci când toate metodele „amicale" nu s-au epuizat fără să se reușească mutarea împricinaților, companiile nu au ezitat să folosească forța brutală. Armata a intervenit de multe ori pentru a muta sate de indieni, iar cazurile bandelor de nelegiuiți plătiți pentru a incendia sau distruge fermele celor care au avut îndrăzneala să refuze mutația sunt celebre și prezente de nenumărate ori în western-urile clasice.

Iată o mulțime de elemente care au făcut parte din viața cotidiană a acestei căi ferate. Sunt curios cum vor reuși băieții de la **Boris Games** să le implementeze. Ideea acestui joc, așa cum sună ea în această fază primară, este extraordinară și dacă producătorii nu se vor grăbi, se vor documenta serios și-și vor folosi eficient intelectul, *Frontierland* are toate șansele să fie unul dintre cele mai reușite jocuri ale anului 2000.

Claude







Date tehnice

Gen: Simulator economic
Producător: Boris Games
Distribuitor: JoWooD Production
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, 3Dfx, Win95
Data apariției: anul 2000

LEVEL

High Heat Baseball 2001



Nu credeți că ar cam fi timpul să mai luăm puțin bâta în mâini și să lovim în stânga și-n dreapta.

Da să nu vă prind că faceți așa ceva acasă sau pe stradă! Nu dom'le, că nu e voie! Așa ceva aveți voie să faceți numai pe un teren de baseball. Și cum la noi în țară această posibilitate nu prea există, puteți opta pentru un simulator de astfel de sport. Dacă această variantă vi se pare interesantă, am un titlu care vrea să facă valuri mari în momentul în care va apărea. Acest nou simulator se va numi *High Heat Baseball 2001*, și este realizat de către cei de la **Team 366**.

Furtună...

Dacă nu v-ați dat seama încă, jocul de față nu este chiar primul cu acest nume. Înaintea lui a existat și un High Heat Baseball 99, și un 2000 bineînțeles, care s-au bucurat de un oarecare succes în rândul fanilor de astfel de simulatoare. Producătorii spun că au învățat din greșelile comise în trecut, și că *High Heat Baseball 2001* nu numai că a reparat toate aceste greșeli ale predecesorului său, dar, mai mult, aduce o grămadă de elemente noi, pe care fanii le-au cerut după apariția primului titlu cu acest nume. Cel puțin așa ne promit ei. Eu, personal, nu sunt un prea mare admirator al sportului americanilor, așa că nu pot să-i contrazic. Deocamdată.



Ni se promit o sumedenie de lucruri noi, cum ar fi cele patru stadioane noi-nouțe, pe care nu a mai fost picior de om. Sunt exact cuvintele producătorilor, dar mă întreb eu, plin de mirare, cum au reușit ei să le construiască, dacă nici măcar nu au călcat pe ele. Poate că le-au făcut extratereștrii, așa un cadou pentru oameni. Mai știi?

Ni se mai spune că vor fi prezente toate echipele și toți jucătorii din MLBPA. M-am scărpinat de câteva ori apăsat în cap și cred că am reușit să găsesc proveniența acestor inițiale. Fiți atenți! Major League Baseball Professional Association. Sunt deschis și la alte interpretări, pe care le aștept la redacție.

Punctul de maximă atracție în opinia celor de la **Team 366**, este noul engine, care, „îl va lăsa pe jucător să aibă controlul jocului perfect". Frumoase vorbe. Dar cred că sunt numai vorbe. Dar mai bine să nu fiu rău. Acest engine, cu o grafică 3D de o înaltă rezoluție, va folosi un punct de vedere asupra jocului „closest to the plate". Aici vă las pe voi să vă imaginați cam ce înseamnă acest lucru.

Alte caracteristici ale jocului sunt reprezentate de: secvențele cinematice, posibilitatea salvării setărilor făcute de fiecare jucător, un AI mult îmbunătățit, care folosește o nouă tehnică TruPlay, 37 de stadioane, comentariul fiecărui meci, făcut de către Ted Robinson, un sistem de reluări care folosește mai multe camere de luat vederi, posibilitatea de a transfera jucători, și nu mai puțin de șase moduri de joc. Acestea sunt: Exhibition, Season, Home Run Challenge, Playoffs, Family mode, și Quick Play.

...într-un pahar cu apă

Deși eu cred că cei care au realizat *High Heat Baseball 2001* au sperat să ne lase cu gurile căscate prin această înșiruire de caracteristici, pe care v-am reprodus-o, nu prea au reușit. Personal nu sunt impresionat de nici unul dintre aceste aspecte, pe care le-am mai întâlnit și la alte simulatoare sportive. Ar fi trebuit să ne lase să-i lăudăm noi, în momentul în care jocul va apărea pe piață.

Dar hai să fiu puțin mai blând, măcar acum la încheiere, și să vă vorbesc și despre aspectele mai bune ale jocului. Deși aspectul grafic al jocului nu cred că va arăta chiar cum au vrut producătorii să-l prezinte, trebuie spus că *High Heat Baseball 2001* nu se prezintă deloc rău la acest capitol. Asta în comparație cu predecesorii său. S-a lucrat foarte mult mai ales la trăsăturile jucătorilor, dar nici detaliile celor 37 de terenuri nu sunt de neglijat. Jocul se va mișca destul de cursiv pe sistemele medii, dar va necesita cu siguranță o placă grafică 3D.

Cât despre sunete, cei de la **Team 366** ne asigură că vor reproduce întocmai sunetele de pe un stadion pe care se desfășoară un meci de baseball. Nu prea am fost eu pe multe astfel de stadioane, dar de această dată îi cred, să nu zică lumea că nu sunt băiat bun.

Multe nu ar mai fi de spus. Dacă am uitat ceva, o să mai discutăm în momentul apariției acestui joc. Asta în cazul în care va merita să fie readus în atenția voastră.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Simulator baseball
Producător: Team 366
Distribuitor: 3DO
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Sistem recomandat: PII 233, 32 MB RAM, 3Dfx, multiplayer, Win95
Data apariției: începutul anului 2000

LEVEL

Crimson Skies

Ați auzit de Statele Unite ale Americii? Dacă da, înseamnă că citiți cărți de prin anii '30. Lucrurile s-au mai schimbat de atunci…

NAME
THE BLACK SWAN
NATIONALITY
UNKNOWN; CURRENTLY OPERATES OUT OF THE EMPIRE STATE
CALLSIGN/NICKNAME
THE BLACK SWAN
PREFFERED AIRCRAFT
CURTISS-WRIGHT J2 FURY
SQUADRON
THE BLACK SWANS (AIR PIRATES/PRIVATEERS)

Ce idei îi mai trăznesc pe unii! Am auzit de invazii extraterestre, de războaie devastatoare, de colonizări ale altor planete sau de mutații genetice, dar niciodată nu mi-a trecut prin cap că un producător de jocuri se va gândi la dispariția SUA, la prăbușirea colosului politico-militar. Și asta nu de ieri, de alaltăieri, ci încă din anii '20.

Jocul produs de **Zipper Interactive** (și distribuit de **Microsoft**) aduce un suflu nou într-un domeniu (al jocurilor) în care, după cum s-a văzut, ideile cu adevărat originale încep să devină o specie pe cale de dispariție. Ca și în alte producții, și în *Crimson Skies* avem de-a face cu avioane, motoare, arme și… doamne, dar de data asta primele sunt mai rapide, următoarele sunt mai mari, celelalte sunt mai puternice, iar ultimele sunt (mult) mai frumoase.

Un joc cu un … aer ciudat

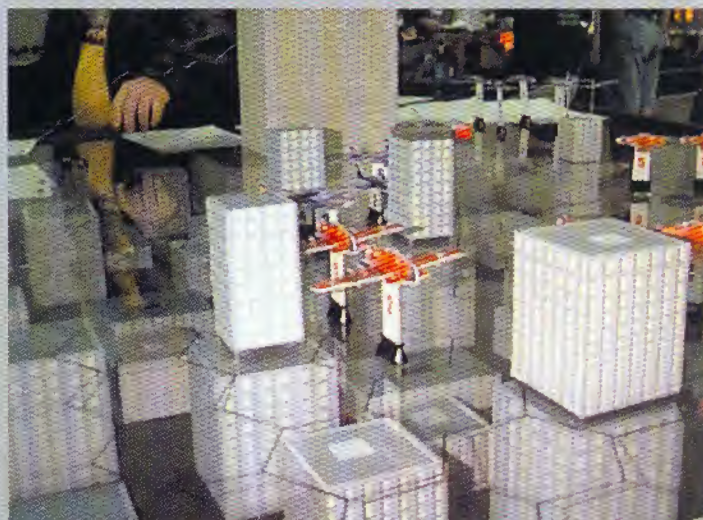
Așadar, ne aflăm în 1937, iar criza economică (numită și the Great Depression) a scuturat atât de tare Statele Unite ale Americii, alături de alți factori de tipul Primului Război Mondial, epidemiei de gripă, Prohibiției și izolaționismului, încât a survenit o mare prăbușire: SUA s-a divizat în mai multe națiuni, formate pe baza câtorva dintre cele 50 de state americane, state care încă de la 1860 nu se prea mai puteau înghiți. Acum lucrurile au luat o întorsătură favorabilă pentru acești din urmă fanatici, aka maniaci extremiști. Au fost create alianțe, vechile drumuri comerciale și căi ferate au devenit inutile, iar singura modalitate (mai) sigură de transport era pe calea aerului. O obsesie națională a devenit în scurt timp o linie de legătură vitală. Zeppeline uriașe înoată prin cer, ducând sub burțile imense pline de hidrogen călători și marfă. Desigur, asemenea pești grași și apetisanți au atras răpitori – pirați ai aerului, care mai întâi își golesc încărcătoarele mitralierelor și numai după aceea somează victimele. Singurul limbaj al „diplomației" a rămas cel al gloanțelor. De la rachete umblătoare după țintă la torpile aer-aer, arsenalul nu va dezamăgi pe mulți. E vremea piloților de vânătoare, a curajului nebunesc și al intrigilor sinistre. Cam așa arată *Crimson Skies*.

Totuși, despre ce este vorba?

Ca s-o scurtez, *Crimson Skies* seamănă mult cu primul BattleTech (cel cu roboți cât blocul de zece etaje) – un joc de combat destul de simplu, așezat frumos într-un mediu înconjurător de-a dreptul fascinant. *Crimson Skies* promite să fie o admirabilă amestecătură de elemente de literatură de senzație (ce de „de"!) într-o istorie alternativă. Avem de-a face cu personaje (elemente, în general) din reviste de benzi desenate: Doc Savage (baze secrete și arme noi), The Rocketeer (avioane rapide și conspirații malefice), Betty Page (mai mult femeie fatală decât model pentru postere), precum și arhicunoscuții (?) Terry și Pirații sau Blackawk Squadron. După cum desigur ați observat, aceste nume sunt la modă doar în State, dar poate își mai actualizează și românul cunoștințele în materie de comic books odată cu apariția lui *Crimson Skies*.

Națiunile: Există o vorbă străbună care spune: Divided We Fall…, ceva de genul autohtonului „Unde-i unu' nu-i putere" (nu mai spun la ce). Se poate traduce și „Divizați, noi cădem" (după preferințe). Și mare adevăr spune zicala în discuție. După loviturile primite în WWI, epidemia de gripă din anii '20 și eșecul Prohibiției, pur și simplu s-a tras apa peste odată falnicele State Unite ale Americii. Texasul s-a revoltat și a urmat separarea definitivă din 1930, după care toate celelalte state au fugit ca șobolanii de pe corabia federalismului, care, era clar, nu mai putea rămâne pe linia de plutire mult timp.







Acum aceste „națiuni ” fac eforturi de a-și apăra locuitorii de pirați, de mercenari și de celelalte state.

Corporațiile: după cum am arătat mai sus, SUA s-a dus de râpă și au tras după ele toate marile companii. S-a instalat un haos de nedescris, deasupra căruia s-au ridicat doar avioanele și, implicit, producătorii de avioane. Odată cu instalarea transportului aerian în postul de „singura modalitate de a te mai duce undeva”, unele dintre aceste companii s-au aliat cu propria națiune în lupta tuturor celorlalte, în timp ce altele sunt gata să vândă oricui are **K'shu** necesar. Dacă veți juca *Crimson Skies* nume ca Lockheed, Marquette sau Hughes o să vă devină foarte cunoscute. Doar sunt barosanii lumii din *CS*...

Miliția: peste tot prin fostele SUA, în toate națiunile nou-formate au fost înființate departamente de miliție, care au rolul de a lupta împotriva pirateriei, insurecților și piloților națiunilor adverse. Zilnic falnice avioane în aer se înalță și piraților lecții le dau. Sunt notorii numele Broadway Bombers și The Hollywood Knights, atât pentru bătăile pe care le trag inamicilor, cât și pentru discuțiile intermilițienești, care nu au tot timpul loc pe cel mai prietenos ton posibil. Unități ca Wind Warriors din Națiunea Sioux sau the Dusters din People's Collective zboară deasupra unui peisaj politic în continuă schimbare.

Pirații: știți voi că banul e ochiul diablo-ului. Și, oriunde zornăie, se adună și toate lepădăturile, doar-doar pun și ele mâna pe ceva bun. Escadrile de pirați decolează din zeppeline omoară și distrug în stânga și în dreapta și, uneori, fură și transportorul odată cu marfa.

Piloții: o adunătură colorată de aventurieri neînfricați, comploțiști siniștri, lugubri, chiar înfricoșători, pirați ai aerului, însetați de sânge și cargo și, în fine, eroi ai miliției. Numele lor nu sunt mai puțin sonore: „Marshall” Bill Redmann, pirat notoriu, eroica Charlotte „Charlie” Steele, Loyle „Show-stopper” Crawford, curajos până la limita nebuniei ș.a. Ei sunt cei care se dau cu avioanele deasupra celor mai fragmentate State Unite ale Americii.

Avioanele: de toate mărimile și toate culorile, pentru toate gusturile. De la agilul J2 Furry la mortalul Hughes Devastator. La fel de „cu personalitate” ca și piloții, aceste avioane, care promit să arate și să se comporte SUPERB, decolează de pe zgârie-norii din Empire State sau din insulele exotice ale Regatului Hawaii.







Tehnologia: avem de-a face cu un joc care nu duce lipsă de idei. Se prea poate să mai fi tras cu rachete aer-aer dintr-un F-22 sau ceva de genul ăsta, dar, pe cuvântul meu de simulatorant, nu am tras niciodată (și nici nu mi-am închipuit că se poate) cu torpile aeriene dintr-un avion care aduce a Spitfire. În rest, bombe, rachete străpungătoare de armură, sonice, flak sau căutătoare de căldură, mitraliere și prozaicele bombe (cu efecte nu atât de prozaice). Interesantă mi s-a părut ideea rachetelor așa-numite „beeper & seeker”, inventate de Nikola Tesla și care au un principiu de funcționare accesibil și minții cocoșilor nu atât de inteligenți: prima, beeper, lovește ținta și provoacă stricăciuni superficiale, însă rămâne lipită și începe să emită un semnal radio intermitent. A doua, seeker, se ia după semnal și termină treaba...

Spre hangar

Crimson Skies promite să fie un joc bine făcut, **Microsoft** promite să lanseze un joc bine făcut, iar gamerii promit să joace până la epuizare același joc bine făcut. Dacă o să fie un HIT, vom vedea. Ce-ați citit este doar începutul. Priviți imaginile, judecați, așteptați. Se prea poate să nu fiți dezamăgiți.

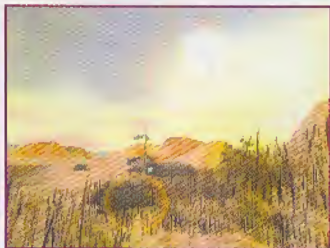
Mike

Date tehnice

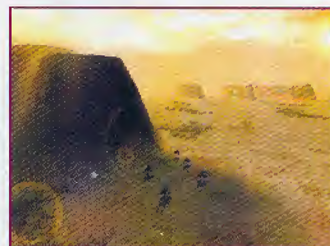
Gen: Simulator avion
Producător: Zipper Interactive
Distribuitor: Microsoft
Data apariției: vara anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P200, 64 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Nu
Joystick: Da

LEVEL

Ground Control



Deşi nici unii dintre noi nu ne dorim acest lucru, al Treilea Război Mondial poate izbucni oricând. Ce va fi după aceea?



O variantă de răspuns ne-o dau cei de la **Massive Entertainment**. Ne aflăm în anul 2419. Frumuşică cifră! Omenirea a reuşit să supravieţuiască celui de-al Treilea Război Mondial. Cu toate acestea, multe încercări grele îi mai aşteaptă pe oameni. În ciuda tuturor distrugerilor şi pierderilor de vieţi omeneşti cauzate de acest război, Terra este încă o planetă aglomerată şi poluată. De aceea se duce o luptă surdă pentru părăsirea acesteia. Există două companii care se ocupă cu construirea de noi lumi colonii, pe alte planete ale spaţiului cosmic. Şi dacă pe Pământ războiul este interzis, în spaţiu, acesta este permis. De aceea conflictele armate dintre cele două companii sunt din ce în ce mai dese.

Prima dintre aceste două companii, numită The Order Church, a găsit anumite artefacte de provenienţă extraterestră pe una dintre planetele colonii, şi anume pe Krig-7B. Cea de-a doua companie, Crayven Corporation a aflat despre aceste obiecte, şi a trimis o forţă militară pe această planetă, pentru a prelua controlul ei.

Nu ştiu cât de mult vor conta pentru voi numele celor două companii. Ceea ce este mai important este că avem o situaţie incendiară şi că războiul este pe cale să izbucnească. Şi noi nu vom sta deoparte, ci ne vom implica în acest conflict. O vom face prin intermediul jocului *Ground Control*, al celor de la **Massive Entertainment**.



Hai la lupta cea mare...

Ground Control este un titlu din categoria RTS, deşi producătorii afirmă că este vorba despre ceva nou, despre un nou aspect al acestui gen de jocuri. Chiar dacă, în efortul lor de a realiza ceva inovator, creatorii acestui titlu au făcut câteva schimbări semnificative, mai este ceva distanţă până la a aduce RTS-urile pe un nou drum.

În jocul produs de ei, cei de la **Massive Entertainment** au pus foarte mult accentul pe elementul tactic, reducând importanţa celorlalte aspecte ale jocului. Nu ne vom mai bate capul cu strânsul resurselor. Acest lucru poate fi privit ca un aspect pozitiv, dar trebuie să recunoaştem că în unele cazuri tocmai partea de planificare a resurselor, elementul managerial, calităţile de econom, făceau toată plăcerea jocului.

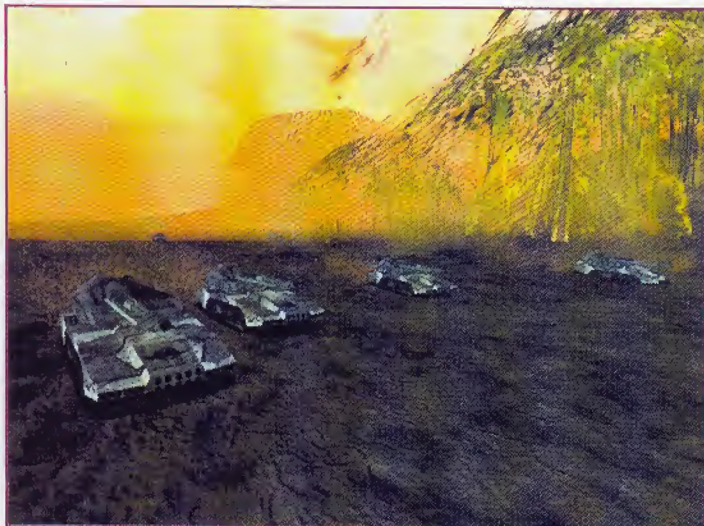
Cu toate că pur şi simplu se sare peste o bună parte a unei misiuni, parte care într-un RTS clasic era alocată colectării resurselor, producătorii afirmă că misiunile jocului lor vor fi mult mai lungi şi mai lente. Păcat că nu ne spun şi de ce se va întâmpla acest lucru, şi ne lasă oarecum nelămuriţi şi confuzi. Dar nu-i nimic, avem noi timp să descoperim acest lucru, pe la începutul anului 2000, când va apărea pe piaţă versiunea finală a jocului.

Un element oarecum nou într-un RTS este reprezentat de posibilitatea de a echipa fiecare unitate cu armele şi muniţia dorită, lucru ce poate fi lăsat şi în seama calculatorului.

Alegerea batalioanelor care vor participa la fiecare misiune se va face înainte de începerea acesteia. Odată început un nivel, trupele nu mai pot fi schimbate. De aceea, trebuie alese cu grijă, încercându-se acoperirea unui număr cât mai mare de trupe.









...internaționala să o făurim

Un accent destul de important se pune pe originea și datele personale ale personajelor. Cei de la **Massive Entertainment** au introdus în joc o sumedenie de personaje, fiecare cu gradul său, cu naționalitatea sa. Aceste personaje vor putea fi întâlnite fie ca trupe de infanterie, fie în tancuri sau în elicoptere, pe motociclete, sau în alte vehicule, care de care mai ciudate.

Despre misiunile jocului nu ne-au fost dezvăluite prea multe detalii. Pot doar să vă spun că vor fi 30 la număr, și că se vor desfășura în diverse medii: deșert, canioane, junglă. Desigur că va exista și un suport pentru multiplayer, prin care un număr de cel mult 8 gameri se pot uni pentru a trage o luptă pe cinste, prin intermediul Internetului sau al unei rețele locale.

În ceea ce privește aspectul grafic, producătorii au lăsat screenshoot-urile din prees-release-ul lor să vorbească. Așa că, în afară de faptul că avem parte de o grafică



3D, a cărei calitate pare destul de bună, nu vă mai pot spune mare lucru. Se pare că locul și unghiul în care va fi amplasată camera de luat vederi, ne vor plasa suficient de aproape de locul de desfășurare a acțiunii. Unitățile din joc vor fi prezentate detaliat, lucru care dovedește că cei de la **Massive Entertainment** au lucrat mult la acest aspect al jocului. Cât despre sunete, poate vom mai vorbi cu altă ocazie.

Una peste alta, deși *Ground Control* se vrea un RTS inovator și nu pare să reușească acest lucru, el poate totuși atrage atenția pasionaților genului, și de ce nu, a gamerilor în general.

Dr. Pepper













Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Massive Entertainment
Distribuitor: Havas Interactive
Data apariției: începutul anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Da
Joystick: Da

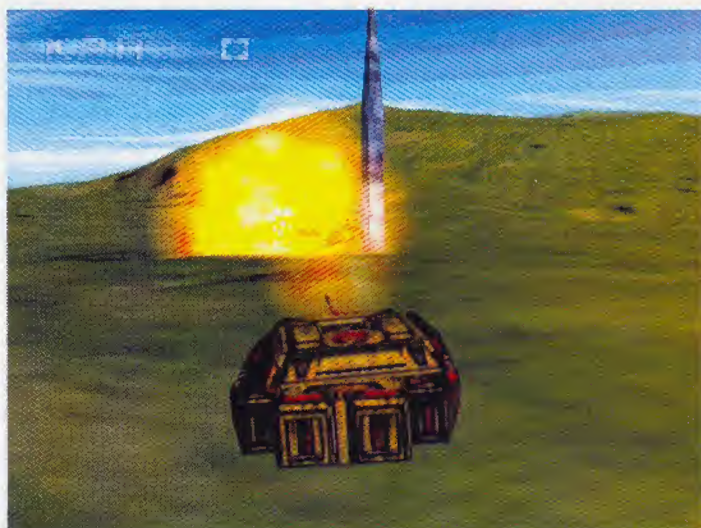
LEVEL

Tread Marks

Jocurile pe calculator intră într-o nouă eră, ceea ce înseamnă că noi gamerii nu avem decât de câştigat!

Nu ştiu câţi dintre voi au auzit de Longow Digital Arts. Tocmai de aceea am să vă ofer câteva detalii despre această firmă total necunoscută pe „planeta" producătorilor de jocuri pentru calculatoare. Ei bine, să ştiţi că este vorba despre o companie mică, ce are o experienţă relativ redusă în acest domeniu, dar care aduce ceva nou, mai precis un nou gen de joc pe care ei l-au numit „*Off-Road Battle Tank Racing and Combat*". După cum aţi putut observa, este vorba despre o denumire destul de lungă şi pe deasupra mai este şi în engleză. Tocmai de aceea am făcut cercetări lungi şi amănunţite pentru a afla cum se traduce în limba noastră maternă. Astfel că, în traducere liberă, „*Off-Road Battle Tank Racing and Combat*" înseamnă „curse şi lupte cu tancuri pe teren accidentat". Ei, ce spuneţi de asta?!?

Dacă ar fi să facem o comparaţie cu jocurile care au apărut până acum pe piaţă, am putea considera Tread Marks ca fiind un „arcade action". Asta pentru că la capitolul realism acest joc are un coeficient foarte scăzut. Evident că nu mi-am dat seama singur de acest lucru, având în vedere că este vorba despre un preview, ci din una din prezentările pe care cei de la **Longow** au făcut-o asupra acestui joc.





Mr. McNally unul dintre producătorii acestui joc afirma: „Toate tancurile din joc sunt foarte bine realizate şi echipate cu motoare performante, astfel că acestea sunt asemănătoare cu cele din realitate". Până aici toate bune, pentru că fiecare îşi laudă marfa. Problema se pune altfel, şi anume dacă toate promisiunile, pe care producătorii unui joc le fac înainte de apariţia produsului lor, se regăsesc în acesta. Vorba 'ceea: „de promisiuni avem podu' plin".

Merg cu tanku' pe şenile...

Cred că este clar faptul că cel care va juca Tread Marks va trebui să conducă un tanc într-o cursă cu tancuri. Am putea spune că este vorba despre un altfel de S.C.A.R.S. asta pentru că „mijlocul de transport" este puţin diferit. Acum să nu credeţi că jocul celor de la **Longow Digital Arts** este o clonă S.C.A.R.S, pentru că vă înşelaţi, şi această asemănare, care mi-a venit într-un moment de inspiraţie debordantă, este puţin trasă de păr. Dar mai bine să vă spun ceva concret despre joc.

Tread Marks poate fi jucat în mai multe moduri. De exemplu, în *Battle Race* obiectivul principal va consta în terminarea unei curse pe teren accidentat. Dar, pentru a putea termina cursa, va trebui să treceţi prin toate checkpoint-urile. Partea cea mai distractivă este aceea că pe traseu veţi găsi tot felul de arme, muniţii şi power-ups, care vă









vor ajuta să vă „strecurați" cât mai ușor printre ceilalți „participanți la trafic". Tancurile celorlalți concurenți nu pot fi scoase definitiv din cursă însă pot fi încetinite. Astfel că veți putea distruge partea mobilă a celorlalte tancuri rivale (chestia aceea cu țeava pe unde iese bum-bum-ul: turret) pentru ca acestea să nu mai poată folosi nici o armă împotriva voastră. Nu vă bucurați prea tare pentru că și voi puteți păți același lucru. Dar (există și un dar) vă puteți reface turret-ul în momentul în care găsiți pe traseu un power-up care să vă ofere maximul de sănătate (health). Producătorii jocului s-au gândit și la aceia dintre noi care nu au un simț de orientare foarte bine dezvoltat. Astfel că vom fi în permanență ghidați de o săgeată roșie care ne va indica drumul către următorul checkpoint. De asemenea, mai există și o hartă micuță unde vom putea vedea în orice moment din joc unde ne aflăm, dar și unde se află tancurile inamice.

În celălalt mod de joc și anume Battle Match lucrurile stau altfel. Asta pentru că în acest caz tancurile pot fi distruse iar, „health" (care este un power-up) nu ne va mai fi de nici un folos. Așa că în momentul în care tancul nostru este „rănit" trebuie să căutăm de urgență un „repair power-up" care să remedieze stricăciunile. Tancurile sunt răspândite pe toată harta, iar noi trebuie să le găsim și să le distrugem. De data acesta, săgeata roșie ne va indica locul în care se află cel mai apropiat dușman, iar pe hartă vom putea observa atât locurile în care găsim power-ups cât și poziția tuturor tancurilor.

Dacă-i bal...război să fie!

Despre grafică se poate spune și...pe bună dreptate, că este unul dintre cele mai importante aspecte ale unui joc. Tocmai de aceea cei de la Longow Digital Arts au insistat cel mai mult asupra acesteia. Este vorba, bineînțeles, de o grafică 3D





realizată cu o tehnologie OpenGL care ne oferă posibilitatea să jucăm Tread Marks la o adâncime de până la 32 de biți. Există și opțiunea de „software rendering" pentru cei care nu au placă 3D, dar... Unele efecte speciale, și mă refer în primul rând la explozii, pot fi deosebit de spectaculoase asta în funcție de ce armă folosim.

Acțiunea din acest joc se desfășoară în mai multe medii și, în plus, există o libertate de mișcare destul de mare (asta datorită engine-ului care suportă efecte force feedback). Vă dați seama că în acest caz un joystick – „force feedback" este cel mai potrivit instrument cu care se poate juca Tread Marks.

În ceea ce privește capitolul sunete, se pare că lucrurile stau la fel de bine. Ba mai mult, acest joc vă oferă suport pentru majoritatea plăcilor de sunet cât și pentru Aureal A3D 2.0. Oricum, dacă despre grafică ne putem forma o părere uitându-ne la poze, în ceea ce privește sunetul este puțin mai greu. Asta e, vom trăi și...vom auzi.

În concluzie, aș adăuga faptul că acest joc ne oferă foarte multe lucruri noi și interesante care să ne stârnească atenția noastră de gameri trecuți prin viață. Și...până la apariția acestuia tot ce putem face este să sperăm că așteptările nu ne vor fi înșelate și, bineînțeles, să jucăm alte jocuri, nu???

Wild Snake

Date tehnice

Gen: Off-Road Battle Tank Racing and Combat
Producător: Longbow Digital Arts
Distribuitor: Longbow Digital Arts
Data apariției: neanunțată
Sistem recomandat
Procesor: P200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL



Din nou pe şosele, din nou viteze ameţitoare, din nou Test Drive... însă de data aceasta pe motociclete!

Firma **Accolade** este una dintre cele mai vechi case producătoare de jocuri recunoscută peste tot în lume pentru realizările sale din domeniul simulatoarelor auto şi nu numai. De data aceasta **Accolade** ne propune pentru începutul ultimului an din acest mileniu, un nou joc Test Drive, într-o manieră puţin schimbată în comparaţie cu cea cu care ne-a obişnuit până acum. Însuşi titlul acestui joc, Test *Drive Cycles*, ne demonstrează faptul că este vorba despre altceva, despre o provocare nouă pe care cei de la Accolade au hotărât să o accepte. Am spus că este nouă pentru ei, deoarece acest titlu reprezintă prima lor realizare din domeniul jocurilor „pe două roţi".

Ani de-a rândul am învăţat să conducem cât mai bine, perfecţionându-ne stilul şi îndemânarea la volanul celor mai puternice şi fiabile modele de autoturisme ale momentului respectiv. Asta înseamnă că am deprins multe trucuri de-ale şoferiei de-a lungul timpului şi că am absolvit examenul pentru categoria B cu brio. Acum a sosit timpul să învăţăm să conducem şi alte mijloace de transport (care din păcate nu au decât două roţi), vehicule care se încadrează (cel puţin în ceea ce priveşte permisul de conducere) în categoria A. Cred că deja aţi ghicit că este vorba despre motociclete.

După cum bine ştiţi, anii care au trecut ne-au adus o mulţime de simulatoare cu motociclete care mai de care mai interesante şi mai atractive. Iată câteva din jocurile care sunt convins că fanii acestui gen le-au jucat până în momentul de faţă: *Motocross Madness*, *Redline Racer* sau *Moto Racer*. Dar mai bine să lăsăm deoparte aceste jocuri şi haideţi să aruncăm împreună o privire asupra acestui titlu pentru a putea afla cât mai multe detalii despre el.

Viteză şi îndemânare pe două roţi!

Ei bine, *Test Drive Cycles* a fost sau mai bine spus este realizat de o echipă de specialişti de la firma **Infrogrames North America**. Pentru a crea un joc cât mai reuşit aceştia au împrumutat idei şi concepţii de la mai multe produse ale genului existente pe piaţă. Astfel că se poate spune că în *Test Drive Cycles* sunt concentrate cele mai importante şi mai interesante caracteristici pe care le poate avea un simulator de motociclete (cel puţin aşa afirmă cei de la **Infogrames**). Pe lângă toate aceste trăsături, a mai fost introdusă şi posibilitatea de a vă îmbunătăţi (mă refer la upgrade) motocicletele ceea ce va face, ca gameplay-ul să devină ceva mai complex. Totuşi, vom avea de întâmpinat câteva probleme minore, cum ar fi alegerea celor mai potrivite upgrade-uri pentru motocicleta noastră. Bineîn-





țeles, există și o altă metodă care vă poate face să intrați în posesia unui model de motocicletă mai performant. Adică puteți vinde motocicleta pe care o aveți și să vă cumpărați una mai performantă. Dar pentru a putea face acest lucru veți avea nevoie de niște bani în plus. Acești bani îi puteți câștiga conducând cât mai bine și câștigând cât mai multe curse.

Realizatorii lui *Test Drive Cycles* au încercat să evite greșelile pe care le-au făcut celelalte case producătoare de jocuri în acest domeniu, cum ar fi cursele lungi și plictisitoare care parcă nu se mai termină. Tocmai de aceea realizatorii jocului au optat pentru curse care să se încadreze între trei și cinci minute și pentru campionate alcătuite din maxim cinci curse. Ba mai mult, pentru a asigura o fluiditate cât mai mare a jocului, scenele în care vom pierde controlul asupra motocicletei vor avea o durată mult mai scurtă. Asta înseamnă că nu vom mai avea timp să „ne lingem rănile" și că imediat după ce vom face cunoștință cu asfaltul vom relua cursa ca și cum nu s-ar fi întâmplat nimic.

Gameplay-ul caracteristic unui joc tip arcade influențează într-o foarte mare măsură controlul, manevrabilitatea și comportamentul motocicletei pe traseu (mai ales în timpul ciocnirilor de unele obstacole). De exemplu, există unele situații (mă refer la unele ciocniri deosebit de violente) în care motociclistul și motorul său scapă fără nici o zgârietură, chiar dacă în realitate ar fi trebuit să îi mâncăm coliva. Așa că în urma impacturilor aceștia nu vor păți nimic și își vor putea continua cursa fără nici o problemă.

Sosire sau...bine că s-a terminat cu bine!

Partea cea mai frumoasă este aceea că putem alege dintr-un număr de 30 de modele de motociclete cu care putem participa în unele din cele trei clase de concurs. Acestea sunt realizate după modelele reale și sunt prezentate în mai multe tipuri de culori. Motocicletele au fost împărțite în trei clase distincte: Musclebike, Sportbike și Cruiser. Pentru fiecare dintre aceste clase de motoare au fost create campionate în care se poate concura doar cu motocicletele care fac parte din clasa respectivă. Printre acestea vom avea marea plăcere să găsim două modele Harley-Davidson, unul VR1000 și Road King. Toate cele 30 de motociclete are propriile sale trăsături și caracteristici, astfel că va trebui să ne adaptăm stilul de condus pentru fiecare dintre acestea. Fiecare motocicletă este realizată din aproximativ 500 de poligoane în timp ce motocicliștii sunt realizați din 300-400 de poligoane. Aceste cifre nu vi le-am enumerat nu doar ca să mă aflu în treabă, ci ca să subliniez cât mai clar faptul că realizatorii *Test Drive Cycles* au încercat să redea cât mai bine aceste elemente deosebit de importante ale jocului.

În ceea ce privește traseele vă pot spune că sunt în număr de 12 și că sunt realizate după cele din realitate: Washington D.C., Bali, Utah, Amsterdam, Hong Kong , Elveția și altele.







De fapt *Test Drive Cycles* se anunță a fi un joc în care sunt combinate într-o manieră destul de reușită elemente dintr-un simulator și un arcade. Domnul John Jack, unul dintre producătorii lui *Test Drive Cycles*, afirma: „Nici un joc de acest gen de până acum nu a redat atât de bine performanțele unei motociclete reale și nici unul dintre aceste jocuri nu a oferit o asemenea experiență pe care o oferă *Test Drive Cycles.*"

Astea fiind spuse, nu ne rămâne decât să așteptăm apariția acestui joc pentru a vedea cum stau lucrurile. Până atunci bucurați-vă de iarnă, de zăpadă și de produsele existente pe piață la această oră. Numai bine și multă căldură în case și... în suflete.

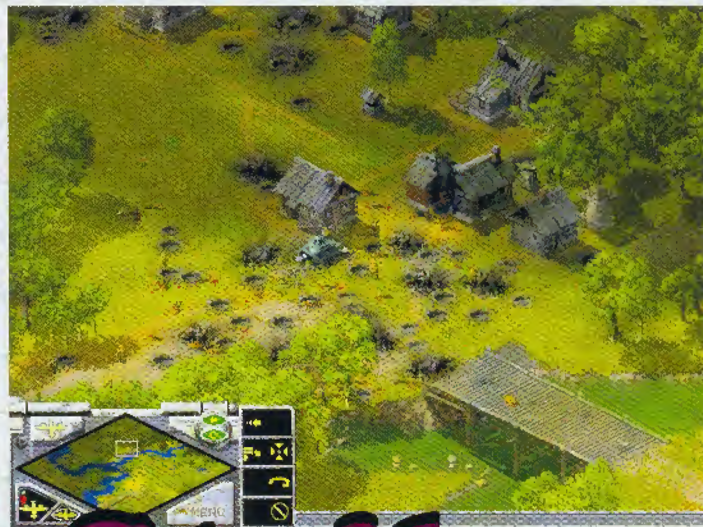
Wild Snake

Date tehnice

Gen: Curse cu motociclete
Producător: Accolade
Distribuitor: Infogrames North America
Data apariției: începutul anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL





Sudden Strike

M-am înşelat amarnic! Băieţii de la CDV s-au pus aprig pe treabă şi ne-au trimis o versiune pre-alpha care se poate şi juca! Războiul nu poate începe fără voi, alăturaţi-vă forţelor câştigătoare!

L-am jucat şi sincer merită! Impresia mea după versiunea „self-running" (în care eu n-am făcut altceva decât să mă uit!) a fost un pic bulversată. Mi-a lăsat un gust de învălmăşeală fără nici un scop! Dar mi-am dat acum seama că m-am grăbit să fac nişte afirmaţii un pic eronate, de aceea este necesar să spun că după ce am jucat demo-ul, *Sudden Strike* a cucerit un loc în inima mea de gamer. După ce am reuşit să termin prima misiune, m-am simţit alt om, dom'le!

Jurnal de bătălie

Producătorii au creat majoritatea unităţilor ce le veţi întâlni în *Sudden Strike*, după corespondentele lor din cel de-al doilea război mondial (WW2). Astfel, vă veţi putea minuna nervul optic cu o varietate de camioane utilitare (pe roţi sau half-track sau şenile), unităţi de recunoaştere, piese de artilerie grea, aviaţie de bombardament şi suport şi să nu uit importantele maşini de luptă fără de care Blitzkrieg-ul germanilor nu ar fi avut nici o şansă de izbândă: tancurile.

Un aspect care mi s-a părut inovativ este introducerea unităţilor de suport, astfel că în SS există trei tipuri de camioane: pentru transportul trupelor; Spital Mobil (poţi însănătoşi soldaţii răniţi în luptă) şi Ammo/Eng Truck care pune obstacole de sârmă/beton sau repară/rearmează unităţile mecanice (tancuri, tunuri etc).

Nu există shortcut-uri încă, dar sper că le vor implementa, altfel interfaţa va deveni destul de greoaie ceea ce va influenţa negativ jucabilitatea lui *Sudden Strike*. Gruparea unităţilor de acelaşi fel se face foarte uşor dând dublu-clic pe o unitate. Se pot alcătui până la 10 selecţii, compuse din unităţi identice sau diferite, cu ajutorul tastei CTRL şi de la 0 la 9.

Funcţia de recunoaştere este încorporată cu succes de acele unităţi numite „armored car" care sunt „ochii şi urechile" forţelor tale, şi de o altă unitate: ofiţerul. Ofiţerul joacă rol de „iscoadă" având câmpul vizual foarte larg, lucru ce ajută artileria să ţintească precis la foarte mare distanţă (aceasta a fost strategia mea principală din prima misiune!).

Infanteria nu este foarte bine reprezentată. La nemţi, soldaţii dotaţi cu Panzerfaust sunt cei mai spectaculoşi, fiind nişte „tipi grei", o singură rachetă trasă de ei fiind de multe ori fatală unui tanc rusesc. Mai sunt „sniper"-ii care folosesc puşca cu lunetă şi trupele „normale" sau „carnea de tun".

Unităţile motorizate de luptă sunt cele mai multe şi variate în Sudden Strike (faţă de infanterie), avem tancuri Panzer, puternicul









Tiger, Panther, KV-1,T-40, vajnicul T-34, de toate mărimile și tipurile, ce mai! Un adevărat paradis pentru iubitorii de tehnică militară, va plăcea mai ales „obsedaților” de titluri ce sunt inspirate din WW2!

Aviația poate efectua două funcții: bombardament (care poate fi ajustat de la ușor la greu) și lansare de trupe parașutate în spatele liniilor inamice (poți cu ajutorul lor să-ți întărești pozițiile proaspăt cucerite).

Realismul

Este un aspect pe care mi l-am propus să-l reliefez în acest articol, deoarece este un lucru foarte important, care arată grija producătorilor față de detalii! Efortul motorului camionului (fumul scos la pornire sau când are o încărcătură mare) se vede foarte bine când pornește sau dacă atașezi o piesă de artilerie! Unitățile mecanice se opresc cu mult înainte de a fi distruse iar tancurile lovite de un proiectil inamic pot fi incapacitate prin distrugerea unei șenile. Sunetul tunurilor de artilerie grea Howitzer este extrem de realist având acea „șuierătură” caracteristică, iar mitralierele și lansatoarele de rachete ale „Panzerfauștilor” sună așa cum suntem obișnuiți cu ele din filmele despre WW2. Exploziile sunt realiste, iar cele cauzate de artilerie (traiectoriile proiectilelor sunt curbe!) lasă cratere adânci și provoacă distrugeri pe arie.

AI-ul (Inteligența Artificială)

AI-ul este și el prezent în *Sudden Strike* și voi încerca să vă stârnesc interesul prin câteva vorbe, ce sper că vor cuprinde ceea ce am reușit să pricep din această versiune pre-alpha. Deși trupele tale, dacă le lași singure și zăresc un inamic îl atacă, ai o opțiune de limitare a AI-ului, poți să emiți un ordin de „hold fire/position” în urma căruia trupele tale vor „ține cu dinții” de bucata de pământ pe care se află respectiv vor sta și se vor uita cum avansează inamicul fără să facă nimic (hold fire).

Să nu credeți că trupele adversare au fost dotate cu mai puțină inteligență! Nu este adevărat! Când vor ataca un tun antitanc sau de artilerie, primii vizați vor fi servanții, iar tancurile dau dovadă de o inteligență „diabolică” fiind cel mai greu de distrus!



Inamicul atacă în valuri, ceea ce-ți face munca mai grea la momentul în care dorești să elimini anumite unități cheie ale inamicului. Îți va trebui foarte multă răbdare și să fi calculat, deoarece trupele nu sunt așa de ușor de obținut, iar pierderea unei piese de artilerie amplasată într-un punct strategic, poate duce la înfrângere!

Impresii de război

Deși interfața nu este în versiunea finală, unele unități seamănă prea mult între ele, totuși, această versiune „jucabilă” de *Sudden Strike* a lăsat o impresie foarte bună asupra neuronilor mei și sper ca versiunea finală, pe care cei de la **CDV Software** ne-o promit la început de „MileniuM”, să fie ceva cu totul extraordinar. Presimt că acest titlu va avea mare succes în multiplayer, cu condiția ca producătorii să implementeze această opțiune.

K'shu



Date tehnice

Gen: RTS
Producător: CDV Software
Distribuitor: CDV Software
Data apariției: ianuarie 2000
Sistem recomandat
Procesor: P166, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL

Deep Space Nine: The Fallen

După *Star Trek: Hidden Evil*, un nou titlu din universul lui Gene Rodenberry se teleportează pe calculatoare. Engage...

Să vă spun ceva ce nu știți: tocmai când citiți acest articol, casele producătoare/distribuitoare de jocuri se pregătesc să emită pe piață mai multe titluri care au pornit din studiourile Paramount decât din oricare alt loc. **The Collective/Simon & Schuster Interactive** nu fac excepție și se pregătesc să ne izbească cu un nou game star trek-ian, un joc al (de)-căzuților. Oferta e bazată pe Deep Space Nine – „copilul orfan" al seriei ST–, cu tot cu personaje, decoruri și poveste. Engine-ul este împrumutat de la **Epic Game**, producătorii unui joc obscur și foarte puțin cunoscut, care n-a plăcut nimănui și a dispărut repede de pe piață. Se chema... *UNREAL*? Toate modificările s-au axat pe schimbarea perspectivei, care va fi trecută de la 1st la 3rd person. Și asta nu e tot.





În bar la ferengi

Acolo aveau loc, dacă vă mai aduceți aminte DS9-ul, discuții aprige, se făcea contrabandă, se juca ciudățenia aia de joc și se serveau cele mai exotice băuturi ale universului. Poate v-ar plăcea să vă plimbați pe acolo, sau să treceți prin „centrul civic" al bazei. Sau ce ziceți de o vizită pe puntea de comandă sau în biroul căpitanului Sisko? Nimic mai simplu. Numai că pe drum o să dați de puzzle-uri, NPC-uri și, nu în ultimul rând, inamici: Pah Wraiths, Cardassieni, soldați Jem'Hadar și o nouă rasă numită Grigari (pirați cyborg cam supărați pe tot ce nu e ca ei și în special pe Federație, cu care au de încheiat niște conturi). Pah Wraiths au o mai veche neînțelegere cu cei ce-și spun the Prophets. Primii și-au pus în cap să alinieze trei Sfere Roșii și astfel să deschidă porțile închisorii bajorane în care se află închiși, după care să le arate Profeților care e de fapt ordinea universului. Cu alte cuvinte, miroase tare a sânge, explozii, dezintegrări și praf cosmic. Desigur, player-ul are soluția: trebuie să ajungă primul la bilele cu pricina, jucând rolurile căpitanului Sisko, colonelului Kira sau faimosului și apreciatului klingonian Worf (cel mai încruntat personaj). Indiferent de personajul pe care îl veți alege, fiecare cu propriile caracteristici, vă veți întâlni cu celelalte două. Sisko are trăsături medii: nu-i nici prea musculos, nici prea subtil; Kira se strecoară și, mă rog, are farmec, iar Worf... no comments. Per total, vor fi cam 50 de personaje, cu tot cu aliați. AI-ul ar trebui să fie comparabil cu orice producție de același tip, așa că nu ar fi cazul să vă faceți griji: vă va pune ceva probleme.

Armele se dau la bucată (la sticlă s-au terminat), începând cu phasere normale pentru Sisko și Kira și Ba'leth (lama de B'Rici cu Mân'ere) pentru Worf. Ultima se folosește la tăiat în carne vie până se obține carne moartă. Urmează armele „nervoase": Cardassian Disruptor Rifle – cred că e bună la disruptat; Jem'Hadar Enforcer Lance – pentru electrocutat dușmanii cu tupeu, care vin în proximitatea player-ului; un lansator de grenade și, în fine, o super-armă de producție grigariană numită pompos EMG Pulse Rifle (rimează cu o armă nu mai puțin impresionantă. Sună vreun clopoțel pentru fanii Doom?). Mai adaug un Ș.A. pentru că producătorii n-au dezvăluit toate deliciile jocului (cine știe, poate vor să bage în joc artilerie la purtător).

Diferențele dintre personaje nu apar doar la nivelul texturilor. Obiectivele diferă, punctele de plecare sunt și ele unice, iar fiecare





personaj are două misiuni separate. Cele mai multe 3rd person shootere evită să conțină mai mult de un personaj din cauza dificultăților ridicate de animare și texturare. La *DS9: The Fallen* s-a muncit extrem de mult. Să vă dau și un exemplu: știți bine că personajele din jocurile 3D au mari probleme în a se exprima prin vorbire. Nu că nu s-ar auzi ce spun, dar nu prea vorbesc ce se aude. Cu alte cuvinte, dau din gură incoerent și repetitiv. Acum, se pare că problema a fost rezolvată. Inițial, băieții de la **The Collective** (firmă condusă de trei foști membri ai lui Virgin Interactive) au stat și au cugetat că vor putea să renderizeze fiecare cuvânt pe buzele personajului. Și-au schimbat însă brusc planurile când s-au trezit cu doi kilometri de dialoguri, dar nu au abandonat. În cele din urmă, i-a trăznit ideea să facă un engine inteligent, care renderizează gura personajului în funcție de amplitudinea sunetului produs.

Întrebări

De ce 3rd person, când se știe bine că genul ăsta a cam avut de suferit? Pentru că, în opinia producătorilor, doar așa va putea player-ul să execute tot felul de mișcări acrobatice: datul de-a dura, agățatul de balustrade, legănatul pe frânghii și lanțuri, cățăratul pe obiecte etc. Încercați așa ceva într-un 1st person shooter dacă vă credeți capabili. În *DS9: The Fallen* camera exterioară rămâne tot timpul acolo unde au pus-o producătorii, apropiindu-se sau depărtându-se în funcție de obstacole.

Un alt element inovativ este scheletul personajelor, care pot să dea liniștite din mâini și picioare, acum autonome față de torso. Capul Kirei se întoarce să privească obstacolul ce-i stă în cale, iar mâna lui Worf atinge exact butonul pe care trebuie să-l apese (și nu podeaua sau peretele, ca în alte jocuri). Dacă toate lucrurile astea se vor materializa, se va impune un standard și va trebui respectat de toți.

Dar cu detaliul grafic care e situația? Cel mai bun răspuns este un nume: T. Elliot Cannon, aka Myscha. Dacă nu vă spune nimic, nivelele din Unreal ar trebui să aprindă vreun beculeț. Numitul a fost autorul lor și n-a prea dat-o în bară. În *DS9: The Fallen* baza stelară este amănunțit (dar nu integral) redată și veți avea ce admira. În pauzele dintre misiuni vă veți putea plimba prin faimoasa „promenadă", infirmerie, bar și alte locuri cunoscute din serial. Veți putea discuta cu alte personaje și veți afla informații suplimentare despre obiectivele ce urmează să fie atinse. Doritorii de acțiune pot să sară peste fazele plictisitoare, dar vor pierde mult din farmecul jocului. Cel puțin așa se presupune. Oricum, toate gusturile ar trebui să fie satisfăcute.



E lung jocul? Este, dacă 12 misiuni înseamnă mult. Doar 20% din joc are loc în bază, restul ducând-ul pe jucător prin spații de uimit imaginația, începând cu o mănăstire bajorană, continuând cu un lagăr de concentrare Jem'Hadarean, trecând printr-o bază Obsidiană situată undeva într-un deșert de gheață și ajungând într-o junglă alienă (proiectată de Myscha) plină de gingășii. Vă veți putea târî printr-o navă prăbușită, pe jumătate scufundată în ape mlăștinoase, în timp ce vă veți putea delecta cu imaginea (în curând poate și cu mirosul) unor cadavre care se descompun într-o fericire.

Cum arată o misiune? Gândiți-vă că la un moment dat, în lagărul de concentrare în care vă aflați sub formă de prizonier, va trebui să evadați din celulă cu mâinile goale, să vă reechipați, să dați semnalul pentru un raid aerian și să vă întoarceți la nava Defiant cu toate membrele la locul lor.





Pregătiți-vă

„...to boldly go where no one has gone before." Promisiunile sună bine, dar rezultatul contează. E o regulă. Cine o respectă, rămâne pe piață. Cine nu, e bun de Fun Stuff. Dacă **The Collective** s-au agitat atât cât spun, se prea poate să fi rezultat acel „altceva" pe care îl așteaptă toți, care să devină ceea ce au devenit *Doom, Quake, Tomb Raider* sau *Unreal* și toate celelalte shootere care s-au întipărit pentru totdeauna în istoria jocurilor. Cât despre gameri, bucurați-vă. Un nou titlu tare se repede spre voi. Doar asta vă doriți, nu?

Mike

Date tehnice

Gen: 3rd person shooter
Producător: The Collective
Distribuitor: Simon & Schuster Interactive
Data apariției: vara 2000
Sistem recomandat
Procesor: P200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Nu
Joystick: Nu

International Games Magazine
LEVEL

Fading Suns: Noble Armada

V-a plăcut Homeworld? V-a plăcut Elite sau X-Beyond the Frontier? Atunci cred că şi acest joc merită ceva atenţie...



A fost prezentat pentru prima dată la E3 (**Electronic Entertainment Expo**) în Los Angeles (12-15 mai 1999). Este vorba de un joc 3D real-time, în care se atacă nave deţinute de clanuri inamice, se dezvoltă propria flotă şi se face comerţ. Povestea este cam folosită, dar nu trebuie să uităm că jocul în discuţie este o continuare a unui joc apărut cu ani în urmă şi, prin urmare, trebuie să menţină anumite elemente. Vom vedea dacă le menţine cum trebuie.

Ştiţi deja pe de rost...

Că la un moment dat, humanii au dat peste o poartă aliană (aşa, se plimbau ei prin Cosmosul aşa-zis infinit şi se împiedică tocmai de artefactele unei rase ancestrale etc. etc.) Şi, după cum ne-au obişnuit, încep să se perpetueze prin spaţiu, de nu mai era loc de ei. Totuşi, tot după cum ne-au obişnuit, au început la un moment dat să nu se mai înţeleagă aşa de bine între ei (chestia asta se întâmplă în orice imperiu care are peste 100 de planete, asta o ştim din alte jocuri). Aşadar, cea de-a doua Republică s-a făcut praf stelar şi rasa (h)umană s-a dezbinat. Multe dintre planetele colonizate au fost pierdute, pentru că s-au jucat la porţile de săritură şi le-au blocat. Prin urmare, soarta a miliarde de oameni a rămas necunoscută secole de-a rândul. Lumile Cunoscute (The Known Worlds), urmarea tristă a fostei Republici, s-au retras în epoca feudală (aia în care împăraţii şi cavalerii jucau rolul de preşedinţi şi tancuri). Şi, ca totul să fie ca într-un „A fost odată..." veritabil, Împăratul Alexius şi-a trimis, în anul 4996, Cavalerii Cercetători (Questing Knights) să caute, prin văgăuni şi râpe, cheile pentru jump-porţile blocate anterior. Şi, fiind Greuceni în toată regula, urgent au adus înapoi cheile cu pricina, după ce respectivele au stat ascunse pentru aproape un miar de ani. Astfel începe, dragii Mikeului, recuperarea pierdutei moşteniri umane...

Dar n-am terminat. Pe de altă parte, mai este o subpoveste legată de lumile cele pierdute: n-au fost deloc cuminţi şi s-au combinat în noi imperii: barbara Naţiune Stelară Vuldrok (Mai supărat nu se poate, mai impresionant nu există!), condusă de warlords însetaţi de jaf şi crime; ereticul Califat Kurga, a cărui populaţie se închină la regi de origine divină (scandând ceva de genul: ...escu! ...escu! – imaginaţia completează); Casa Hawkwood şi, în fine, poporul Hazat, ai căror nobili dau iama în mod sistematic în teritoriile barbare în căutare de noi bogăţii şi terenuri virane. Problema e că rutele folosite de unii sunt valabile şi pentru ceilalţi: Vuldrok-ii profită şi ei de jump-gates şi încep să atace teritoriile expuse, iar Califatul Kurga poate acum să convertească noi populaţii la credinţa lui.

Cum dăm cu noi în ei

Ce aveţi de făcut? Simplu, băgaţi-vă în pielea unui nobil sau a unui barbar, încercaţi să construiţi o armadă de nave spaţiale şi puneţi piciorul în pragul spaţiului acestuia lipsit de legi şi de bun-simţ. Puteţi să faceţi comerţ, să vă folosiţi de toate matrapazlâcurile (aka escrocheriile, şmecheriile) posibile şi de forţa brută. Şi nu uitaţi să vă faceţi aliaţi, pentru că se prea poate ca puterea de foc pe care o veţi putea asambla să nu fie suficientă. Între timp, o să vă preumblaţi de-a lungul frontierei spaţiului (americanii au un







fix cu depășirea limitelor. Remember Space: The Final **Frontier**...?). Puteți să reușiți sau puteți să muriți încercând să reușiți. Alegerea e a voastră.

Jucătorul începe ca fericit proprietar de navă spațială, cu toate detaliile puse la punct: echipaj, arme și o sumă limitată de bani. Ce trebuie player-ul să aibă în vedere? Să reziste și mai ales să rămână în viață. Cum? Prin mărirea, tonifierea și îmbogățirea flotei. Pe drum va avea parte de peripeții din acelea de care în nici un joc n-ați avut parte; va trebui să descopere cele mai adânci secrete ale universului și să nu moară... de fericire când le descoperă. Dacă reușește, va intra în istoria umanității ca cel mai eroic erou.

Aliați și dezaliați

„Orice pact semnat poate fi cu ușurință rupt", spun producătorii. Alternanța creare-distrugere de alianțe va influența modul în care personajele din joc se vor comporta față de player: dacă semnezi prea multe tratate, pari slab și ușor de prostit; dacă ești foarte... distant, curând ajungi totuși să te trezești înconjurat prietenește de câteva facțiuni binevoitoare.

Nu uitați că întotdeauna există mai multe drumuri spre Roma (feluri de a deveni Măria Sa), printre care: comerț, lupta declarată împotriva pirateriei spațiale, lupta împotriva luptei declarate împotriva pirateriei spațiale (sau pirateria spațială în sine – clar?), cucerirea unor obiecte (item-uri, puncte strategice ș.a.) și, nu în ultimul rând, închirierea propriei flote pentru beneficiul altora. „Altora" sunt cei numiți în prima parte a articolului și nu cred că strică să mai spun câte ceva despre unii dintre ei:

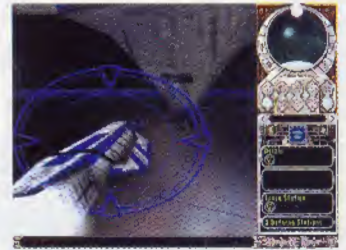
The Hazat: după ce au scăpat de foștii stăpâni (Casa Regală Chauki) – ultimul dintre ei fiind aruncat în spațiu printr-un airlock- au pus la cale dispariția Republicii. S-au bazat întotdeauna pe forța armelor. Absolut toți tinerii lor fac un stagiu militar amănunțit și îndelungat (de aici și o mare criză de bromură de potasiu). Sunt extrem de curajoși, dar și extrem de liniștiți d.p.d.v. intelectual (se fac și bancuri cu Hazat). Se luptă cu Califatul Kurga de câteva secole și au reușit să cucerească regiunea Hira, pe care o exploatează de zor. Împotriva amintitului calif au lansat o cruciadă sfântă (gen Jihad), care a pus pe gânduri Biserica Universală.

The Kurga Caliphate: au graniță comună cu Hazat. Duc un război de uzură cu sus-numiții. Există zvonuri că aici s-ar ascunde un supraviețuitor al Casei Chauki. De când au pierdut regiunea Hira, Califatul a intrat în criză. Mai au probleme și cu hoardele de Vuldrok și, deși au încercat din răsputeri să-i învrăjbească cu Hazat, nu le-a prea ieșit pasența. Sunt looser-ii din joc...

House Hawkwood: au avut o istorie agitată, nu glumă. Au cunoscut o perioadă de înflorire nemaipomenită și toată lumea se aștepta ca dintre ei să răsară un împărat. N-a fost să fie. O alianță formată din case inamice a avut grijă să se ducă totul de râpă. După ce au dispărut aproape cu totul de pe fața universului, un herou a luat frâiele în mâinile-i și a călcat imaginea șifonată a casei. Totul a revenit la normal până când o invazie barbară a făcut praf posesiunile casei. Apoi, alte și alte catastrofe, dar Casa Hawkwood a supraviețuit. Membrii ei sunt tipicari, dar în rest sunt băieți buni. Acum se află din nou la răscruce. Liderul lor a devenit împărat, dar a început să se depărteze chiar de cei care l-au adus la putere. Voci s-au ridicat, dar un număr de cavaleri dezmoșteniți s-au adunat sub stindardul lui și îl ajută în probleme tehnico-tactico-administrativ-productive. Totuși, Casa Hawkwood, condusă acum de Victoria Hawkwood, e lăsată fără ajutor în fața invaziei Vuldrok. Cu toate acestea, odată cu descoperirea cheilor porților interstelare, s-a deschis și posibilitatea lansării unei cruciade împotriva Califatului Kurga, care s-ar putea să îi tăvălească puțin și pe...

Vuldrok: indisciplinați și violenți, pretind că au fost la un moment dat parte a Casei Hawkwood, dar că au fost aruncați la gunoi în timp ce bântuia foametea. De atunci, antipatia Hawkwood-Vuldrok a crescut. Deși nu sunt niciodată uniți, nimeni nu a reușit să-i pună cu botul pe labe. Acum străbat spațiul și bagă frica în oasele tuturor.

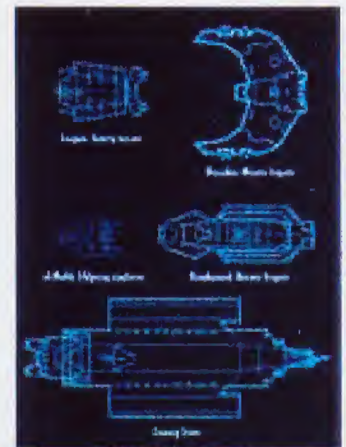


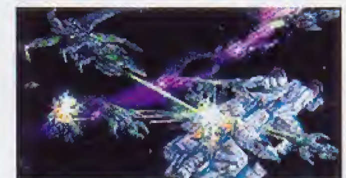


Cam asta ar fi

Se prea poate să fie un fiasco, așa cum s-a întâmplat cu atâtea sequel-uri, care au pălit pur și simplu în fața strămoșilor. Dar tot atât de bine se poate să fie un hit, un ceva pasionant care să ne țină lipiți în fața calculatoarelor. Și, având în vizor faptul că **Holistic Design** (producătorii) și **Ripcord Games** (distribuitorii) afirmă sus și tare că ei vor să gâdile și latura artistică a gamerilor alături de cea violentă și economică, putem spera că totul va fi bine.

Mike





Date tehnice

Gen: RTS 3D
Producător: Holistic Design
Distribuitor: Ripcord Games
Data apariției: anul 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 64 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL

SISTEMUL DE NOTARE

Vrei să ştii ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Eşti curios? Nimic mai simplu, citeşte review-urile de luna aceasta.



Cum am notat...

Grafica (max. 20) - Aici luăm în considerare orice element ce are legătura cu imaginea jocului: texturi, efecte, designul interfeţei, decoruri, personaje etc.
Sunet (max. 15) – întreg arsenalul de sunete (muzică, fundal sonor, sunete ambientale) va fi evaluat la această rubrică.
Gameplay (max. 30) – este poate cel mai important factor al unui joc. Mai pe româneşte, jucabilitatea...
Feeling (max. 20) – sau acea încărcătură emoţională pe care ne-o transmite jocul şi care ne face să uităm de multe ori de câte ore jucăm.
Storyline (max. 5) – aproape toate jocurile au o mică poveste, o intrigă. Cât de interesantă ni s-a părut, arătăm în acest loc.
Impresie (max. 10) – orice redactor are dreptul de a fi un pic subiectiv la aprecierea generală a unui joc şi acesta este singurul loc unde i se permite acest lucru.
Toate aceste puncte însumate vor da în final nota LEVEL.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primeşte 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovatoare şi merită cumpărate, chiar dacă nu sunteţi un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului şi orice fan merită să le achiziţioneze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câştiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie şi merită măcar privite. Dacă sunteţi un fan al genului, probabil că vă vor capta atenţia pe o perioadă mai lungă.

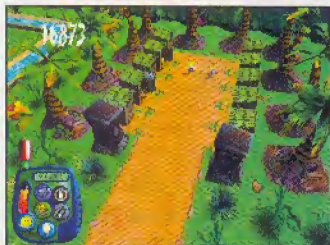
50-69 Aceste jocuri se află sub medie şi dacă sunteţi un fan al genului şi, în acelaşi timp, un colecţionar şi vreţi să-l aveţi, mai bine să-l cumpăraţi împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că aţi cheltuit prea mulţi bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriţi. Ele au foarte puţin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii şi nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.

Bun venit! Pune mâna pe o înghețată, o cola și un burger pentru că ai de vizitat un parc de distracții cum nu ai mai văzut!



Theme Park Worlds



Hei! Uite un țânc care merge pe stradă... Mă întreb unde merge... Este vacanță, e soare și copchilul cred că se duce să se distreze în parcul de alături. Spuse bătrânul morocănos. „Domne", adăugă babeta de colo, „pe mine ăștia mă disperă, zi și noapte nu mai putem dormi că peste drum este o hărmălaie de nedescris! Așa ceva nu se mai poate! De când a vândut primăria terenul lu' nebunul ăla de gamer, cum îi mai spune azi, nu mai avem liniște și pace! Cât e ziua de mare țânci o taie de sub fusta mamelor taman la ăsta-n parc. Așa ceva... Și uite pă ce se duc banii: niște drăcovenii ce te zgâlțâie doar doar o sări dracii din tine. Uite și pă ăla micu'... ce caută ăla în roller coasterul ăla? În loc să-l pună mă-sa la muncă l-a trimis la distracție și aruncat banii, este de-a drep–" „Da mai taci, babo! Că mă enervezi... pune și tu mâna pe o haină și hai să vedem care-i treaba!"

Welcome, welcome! Scoate banu' și poți să meri mai departe ...

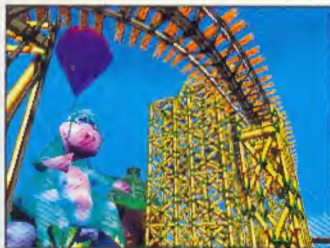
Trebuie să clarific niște lucruri de la bun început pentru a nu crea nici un fel de confuzie. În primul rând, acest joc are două titluri: *Sim Theme Park* pentru SUA *și Theme Park Worlds* pentru Europa. În al doilea rând, mai trebuie precizat că nu aveți în față un joc original, adică un astfel de joc a mai fost lansat de **Bullfrog** cu ceva timp în urmă pe când nici nu se punea problema 3D-ului. Cred că sunteți totuși familiarizați cu acest tip de jocuri. Cei de la **Bullfrog** sunt bine cunoscuți pentru jocurile „theme" pe care le-au scos pe piață – Theme Park, Theme Hospital etc. Acum a venit momentul ca cei de la **Bullfrog** să-și țină promisiunea făcută după lansarea plină de succes a primului joc „theme". Au spus că au de gând să continue această serie de jocuri și iată că a venit momentul pentru Theme Park să se înnobileze cu o nouă dimensiune, a treia, și ultima din nefericire...

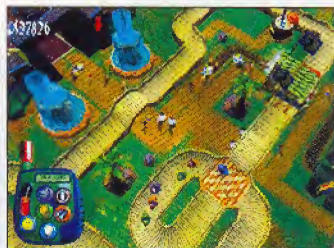
Pentru cei care nu au avut nici un fel de contact cu astfel de jocuri, toată povestea stă foarte simplu. Ești fericitul proprietar al unei parcele de teren pe care trebuie, într-un mod cât mai eficient, să construiești toate cele necesare unui parc de distracții în pragul mileniului trei. Scopul este să faci cele mai tari atracții posibile pentru a avea cât mai mulți clienți, iar mai mulți clienți înseamnă mai mulți bani... mai mulți bani înseamnă posibilitatea de a construi noi atracții și tot așa.

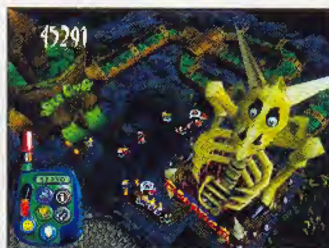
Pentru a face toate lucrurile și mai interesante aveți la dispoziție patru teme principale: Prehistoric, Halloween, Wonderland și SpaceZone. Fiecare din aceste zone este bine definită de atracțiile specifice ce se pot construi. Fiecare din cele patru zone este complet diferită de celelalte trei. Diferențele sunt la nivel de muzică, grafică, atracții, magazine, culoare, mai totul. Fiecare zonă având specificul ei, puteți să vă imaginați cam ce vă așteaptă în fiecare lume pe care o alegeți.

La început...

Trebuie să vă prezentați – să vă introduceți numele – unei bombe clasice, adică neagră, rotundă și cu un fitil... singura diferență ar fi că această bombă este una vorbitoare. Așadar sunteți oarecum în poziția de a alege încotro veți merge: direct în pâine, adică să vă aventurați în Preistorie fără nici un fel de ajutor sau full simulation. Dacă alegeți full simulation veți face cunoștință cu un tutorial destul de bine pus la punct. În primul rând vezi un fel de ocean în care, ciupercă-ntr-un picior, sunt patru insulițe, fiecare reprezentând o anume zonă. Astfel, insula cu un dinozaur reprezintă Preistoria (Duh!), insula pe care se

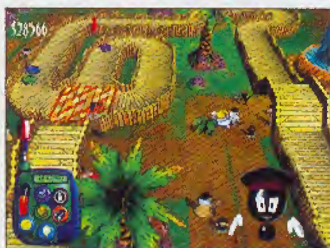




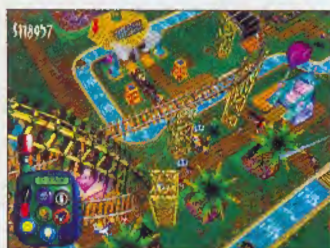














găsește un căsoi ca cel din Familia Adams este pentru zona Halloween, insula cu ciupercuțe, sau ceva de genul ăsta, e pentru Wonderland – o fi și Alice p'acolo?, în cele din urmă un OZN vă invită în SpaceZone.

De la bun început veți primi o cheie de aur care poate deschide, la alegerea voastră, fie Halloween-ul, fie Preistoria. Pentru a deschide celelalte zone, va trebui să obțineți niște chei de aur... pentru a obține chei de aur vă trebuie niște bilete de admisie tot de aur și, în sfârșit, biletele de aur le obțineți când aveți foarte mulți clienți în parc, când aveți mulți bani, când ați descoperit un set de noi atracții sau când etc.

Așadar, să zicem că v-ați îndreptat atenția spre Preistorie și cu ajutorul și indicațiile tutorialului ajungeți în fața viitorului vostru parc. Pentru început puteți face cam orice fel de atracție – care vă este accesibilă, cu timpul vor apărea tot felul de noi și noi atracții – nu uitați, în continuare, să angajați un mecanic, un om de serviciu, un entertainer și un paznic. Aceștia se vor plimba peste tot pe unde le taie capul, asta dacă nu alegeți voi o anumită zonă de patrulare. Bun. Acum aveți cel puțin o atracție și niște angajați. Este timpul să deschideți ușile clienților și să faceți și niște bani. Desigur dintr-o singură atracție și vreo 4, 5 angajați nu veți avea nici un profit, așadar până se mai adună lumea ar trebui să mai faceți niște magazine – băuturi, sandvișuri, baloane, o toaletă și să așteptați alte instrucțiuni de la tutorial. Între timp puteți monitoriza și nivelul





de fericire al clienților. De fapt, ei sunt sursa principală de feed-back pentru jucător. Dacă țâncii vor baloane le dați baloane, dacă le este sete le dați să bea, dacă vor la WC construiți rapid o budă.

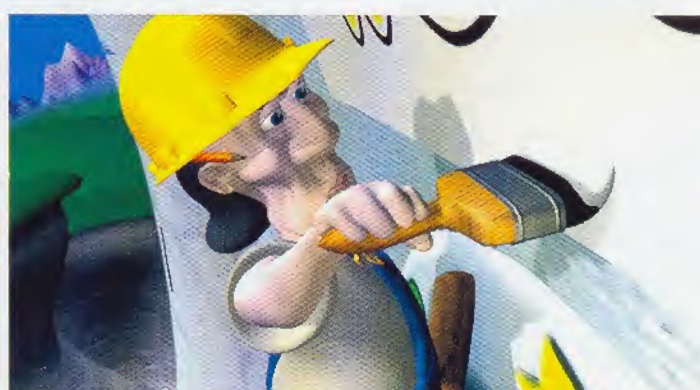
Cam în același timp trebuie să vă îngrijiți și de clădirile pe care le aveți pentru că nu ați vrea să se strice când vă e lumea mai dragă, ar fi bine să angajați suficienți mecanici pe care să-i puneți să patruleze de la o clădire la alta pentru a fi siguri că acestea nu se vor strica. Și că tot veni vorba de stricat... nu ar strica să aveți mereu suficienți+1 oameni de serviciu, nu de alta dar nu e nici o plăcere să vezi gunoaie pe poteci așa ca știm noi unde pe străzi. Dacă totul merge bine, ar trebui să fiți anunțați din când în când că biletul de intrare în parc este cam ieftin, motiv pentru care clienții comentează... Bună treabă, nu? În cazul ăsta treceți la intrare și puneți o taxă decentă... de obicei puteți să măriți constant prețul cam cu 5$. Dacă ajungeți la un preț prea mare, stați liniștiți că veți fi informat. Acum aveți un venit decent, iar clienții încep să se adune încet dar sigur. La un moment dat veți primi un bilet de aur. Acest bilețel nu face altceva decât să vă dea acces la o nouă atracție. Aceste noi atracții din nefericire nu sunt cine știe ce... Cu trei bilete de aur veți face rost de o cheie.

În mare, cam astea sunt diferențele esențiale dintre acest titlu și predecesorul său.

Clonă!

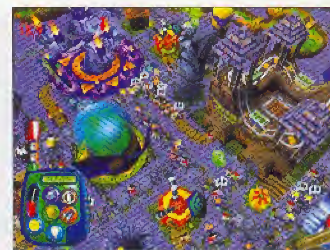
Nu știu dacă ați jucat până acum











și Roller Coaster Tycoon, dar dacă ați făcut-o veți fi surprins de cât de mult seamănă cele două jocuri. Practic nu există absolut nici o diferență esențială, în afară de sistemul cu chei și grafica 3D. În ambele jocuri totul se desfășoară absolut la fel, angajați, magazine, atracții, clienții și cererile lor. Partea rea este că ambele jocuri tind să devină cam grele la început, iar voi să vă treziți că dați faliment, cu toate că după multă chinuială puteți ajunge pe profit din ce în ce mai mare. Partea bună este că în RCT nu este nici un fel de tutorial sub formă de bombă vorbăreață pentru că la un moment dat devine mai mult decât enervantă. Aproape de fiecare dată când deschideți o fereastră repetă ce face fiecare buton... o să vă tâmpiți tot ascultând: „Dacă vrei să redenumești acest magazin apasă o dată pe numele de sus și scrie noua denumire".

Tot la minusuri s-ar putea înscrie și faptul că nu există niște grafice concrete pentru venituri... Aveți într-adevăr o tonă de grafice pentru bani, dar nici unul concret care să vă lămurească. În plus, aveți și alte zeci de statistici... Păcat că a dispărut opțiunea din jocul precedent, „managementul acțiunilor", care ar fi putut face jocul puțin mai complicat câteodată, dar care ar fi fost de un real ajutor în alte momente.

Tot la dispariții se semnalează și opțiunea de a negocia salariile angajaților. Aceștia par să fie tot timpul fericiți și nu prea au probleme... doar din când în când un gardian va trebui să vă ferească împotriva unor drăcușori de sabotori care nu au altceva de făcut decât să vă dea de lucru (de exemplu, vă veți trezi cu un gaz urât mirositor – aici ar prinde bine un SmellBlaster 3D – care vă îmbolnăvește clienții, această opțiune de sabotaj exista și în Holiday Island, dacă nu mă înșel). Dacă tot suntem la șmecherii, trebuie să spun că puteți în continuare să vă bateți joc puțin de omuleți voștri punând mai multă sare în cartofii prăjiți, astfel va crește cererea de băuturi răcoritoare, dar,



oricum, se pare că mai toți oamenii sunt setoși pentru că o să trebuiască să faceți câte un Drink Shop la fiecare cinci metri. Păcat că nu merge să încasezi 1000 de dolari la un SideShow – atracții interactive de genul aruncă o biluță după o Alinuță și dacă nimerești câștigi o p*ță. Înainte puteai cere 1000 de dolari la o astfel de atracție asigurând o șansă de câștig de 100%, pierdeai un premiu de 500 de dolari... dar profitul de 500 era clar avantajos... Așa că ar fi mai bine să lăsați deoparte aceste Side Shows pentru că profit serios nu fac... doar că scad fericirea celor ce nu reușesc să câștige.

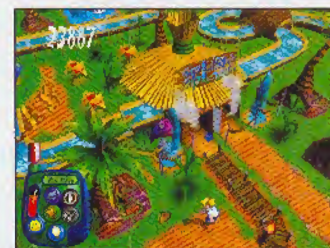
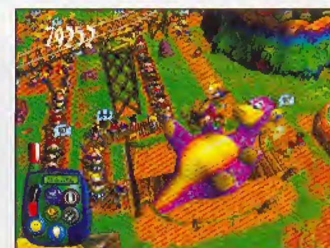
Să trecem la niște atracții mai serioase... roller coaster-ele pot fi construite destul de ușor (ca în RCT) doar că nu prea se ține cont de forțele de gravitație ce acționează asupra celor ce au tupeul să se urce în ele. Poți să iei bani și pe un traseu din care nu ar cam supraviețui nici Superman.

În sfârșit, o opțiune care sună mai bine decât este în realitate este aceea de a te plimba prin propriul parc, mai precis de a te da în propriile-ți atracții. Este o idee bună, dar nu prea ține la calculatoarele slăbuțe și chiar dacă s-ar mișca cu o viteză acceptabilă doar roller-ele sunt cât de cât interesante... și asta o dată sau de două ori...

Gatah...

În mare, jocul aduce cam puține lucruri noi, asta poate pentru că geniul celor de la **Bullfrog**, Peter Molyneux, nu și-a adus aportul. Multiplayer-ul propus este și el cam jenant... adică fiecare căruia i se pune damblaua poate pune pe Net parcul lui propriu... hmmm... Oricum este o continuare, un joc care merită dacă nu terminat cel puțin încercat. Atenție la cerințe totuși. Jocul poate rula și pe un Pentium 233 MMX cu 64 MB RAM și 3dfx, dar ar fi nevoie de ceva mai mult de un Pentium II 450, 3dfx bun și 96 RAM ca să vă bucurați de toate și de tot.

Sergio

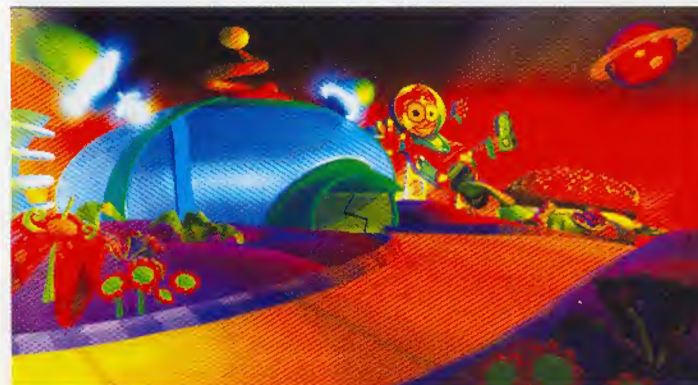

Date tehnice

Gen: Theme Game
Producător: Bullfrog
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698
Sistem recomandat: P 233, 64 MB RAM, 3DFx, multiplayer, Direct 3D, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	23/30
Feeling:	15/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 81

Grand Theft Auto 2

Fur „titiuri" din oraş şi-s mândru că sunt borfaş!!!



Am să încep acest articol prin a vă pune o întrebare simplă: Vă mai aduceţi aminte de *Grand Theft Auto?*...Se aud mai multe voci contrariate: Cum să nu ne aducem aminte Snake-ule, că doar nu am coborât acum de pe Lună! Adică...cum să nu ne aducem aminte de unul dintre cele mai tari jocuri ale anului 1998 mai ales că este vorba despre un titlu care ne-a ţinut ore în şir în faţa calculatorului. Zi de zi, noapte de noapte, furam maşini şi ne plimbam cu cea mai mare viteză posibilă pe străzii speriind bieţii pietoni şi călcându-i (c'est la vie) pe unii dintre ei. Bineînţeles că imediat după ce încălcam legea apăreau şi „gaborii" (băieţii de la Dinamo) care începeau să ne urmărească pentru a ne opri să nu mai comitem infracţiuni în jurisdicţia lor (de parcă nouă ne păsa de ce vor ei), iar atunci când pe ecranul monitoarelor apărea mare scris „BUSTED" însemna că braţul lung al legii ne-a ajuns şi trebuia să o luăm de la început. Şi...iar furam o maşină (sau mai multe), iar călcam pietoni, iar ne urmărea poliţia, tot aşa până reuşeam să ducem până la capăt misiunea respectivă. A fost frumos, mai este frumos, dar...a sosit timpul să ridicăm capul sus şi să facem un pas mare înainte.

Punct şi de la capăt!

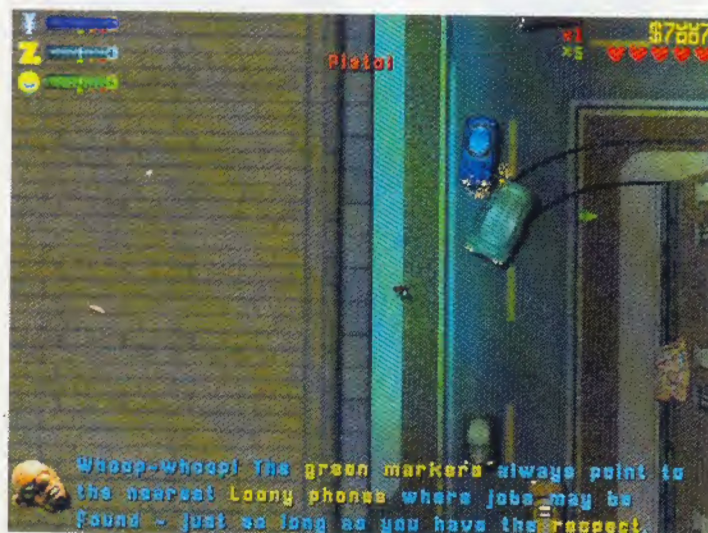
Iată că anul 1999 ne-a adus cea dea doua versiune *Grand Thieft Auto* o continuare binevenită pe hard-urile tuturor gamerilor de pe meleagurile patriei noastre şi nu numai. Aşa că, dragii Şarpelui, pregătiţi-vă pentru că ieşim din nou în stradă, unde ştim cu toţii ce avem de făcut: Paf, bum, trosc şi... maşina este a noastră! Ha ha ha ha!

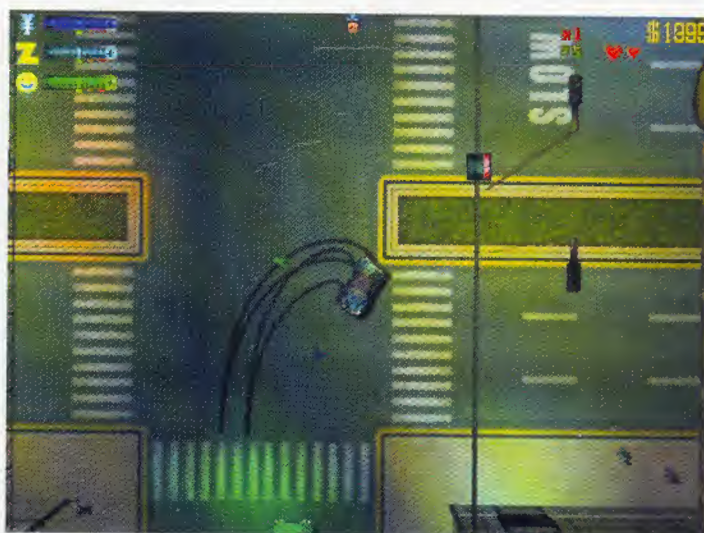
La fel ca şi în versiunea anterioară, în *GTA2* vom juca rolul unui infractor care „descinde pe străzile" unei moderne şi aglomerate metropole, hotărât să fure cât mai multe maşini şi să calce cât mai mulţi oameni (preferabil poliţişti). La început, micul nostru nelegiuitor va fi un simplu pieton fără arme sau maşină. Bineînţeles că este vorba despre o situaţie temporară, pentru că odată intrat „în pâine", nu va mai duce lipsă de arme sau de maşini.

Numele acestui infractor este Claude Speed (menţionez că nu este vorba despre Claude al nostru care este un băiat foarte bun – când doarme – şi un tip cu o conduită civică de excepţie). Se pare că cea mai mare dorinţă a domnului Speed este să ajungă Regele Oraşului (King of the City). Astfel că acesta face primul pas şi începe să fure maşini. Treaba merge minunat pentru că, slavă Domnului, maşini sunt, însă există o mică problemă. Vedeţi voi, de data aceasta Claude Speed nu mai este singurul infractor din oraş. Pe lângă el mai sunt vreo şase bande rivale care nu sunt prea mulţumite că au concurenţă. Aşa că acesta nu are decât două posibilităţi. Una dintre acestea ar fi să găsească o bandă care ar fi dispusă să îl „angajeze" sau să pornească un război între bande din care el ar avea cel mai mult de câştigat.

Realitatea din stradă...

Cred că este clar pentru toată lumea: *Grand Theft Auto 2* este un joc de acţiune. Totuşi, cred că cel care joacă această nouă realizare a celor de la **DMA Design** trebuie să îşi stabilească un plan, o strategie „de luptă" care să îl ferească de furia bandelor rivale. Partea cea mai importantă (după părerea mea) este aceea că ni se oferă o mare libertate de a acţiona şi de a lua decizii. Astfel că există mai multe moduri prin care putem face ca bandele de infractori să se lupte între ele. Oricum rezultatul este acelaşi, adică un război sângeros la care cu siguranţă nu doriţi să luaţi parte. Tocmai de aceea vă recomand să staţi deoparte şi să









îi priviți pe „bieții idioți" cum se sfâșie între ei. În momentul în care au mai rămas în picioare doar câțiva indivizi vă duceți la ei pentru a îi atrage în propria bandă pe care o va conduce Regele Orașului.

Nu uitați că, pe lângă ceilalți infractori, mai aveți de înfruntat și oamenii legii. Aceștia se pot dovedi a fi extrem de insistenți și bătăioși, adică vor face tot posibilul să ne aresteze. Să nu vă așteptați să vă citească drepturile sau să tragă două trei focuri de avertisment în aer. Domnii polițai sunt puși pe fapte mari și vor trage încontinuu asupra noastră, iar în momentul în care ne-au prins vor tăbărî asupra noastră fără a mai spune: „You have the right...".

Jaf la drumu' mare...

Grand Theft Auto 2 se joacă din aceeași perspectivă cu care ne-a obișnuit și fratele său mai mare. Această perspectivă a permis celor de la **DMA Design** să creeze un oraș cu foarte multe clădiri, cu zeci de mașini și sute de pietoni care se mișcă în toate direcțiile în același timp. Însă partea cea mai „convenabilă", pe care ne-o oferă această perspectivă este aceea că putem observa ce se întâmplă în fața și în spatele nostru, fără să ne uităm în oglinda retrovizoare sau să întoarcem mașina.

De îndată ce veți începe să rulați acest joc veți vedea că au fost făcute foarte multe îmbunătățiri în ceea ce privește grafica și sunetul. Asta nu înseamnă că mașinile sau clădirile din versiunea anterioară arătau rău. Dar, totuși, parcă lipsea ceva, ceva care o să găsiți în *GTA 2* și care cu siguranță o să vă placă. Au fost introduse foarte multe efecte luminoase cum ar fi neoanele de pe străzi sau lumina roș-albastră împrăștiată de girofarele de pe mașinile de poliție.

De data aceasta se poate spune că avem parte de un sunet adevărat. Prima dată când am jucat această nouă versiune aveam căștile pe urechi și vă spun sincer că am fost plăcut surprins de calitatea sunetului. Scârțâiturile de cauciucuri și zgomotele metalice care se auzeau în urma impacturilor îmi gâdilau urechile într-o melodie perfect realizată. Din când în când răsunau țipetele pietonilor care alergau în toate părțile îngroziți și sirenele mașinilor de poliție care încercau să mă oprească cu orice preț.

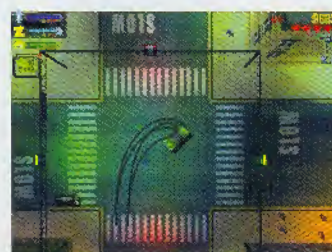


Acestea fiind spuse, nu îmi mai rămâne decât să vă recomand cu cea mai mare căldură *Grand Theft Auto 2* pentru că este un joc care merită un loc de cinste pe hard-urile noastre. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să nu mai stați pe gânduri și să faceți cât mai repede posibil rost de el pentru că merită. Vă urez multă baftă în căutări și...pe stradă!!!

Wild Snake







Date tehnice

Gen: acțiune
Producător: DMA Design
Distribuitor: Rockstar Games
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, 3Dfx, DirectX, Win95, joystick

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	18/20
Storyline:	03/05
Impresie:	8/10

LEVEL 82

Age of Wonders

Bine ați venit în Epoca Minunilor, odată un timp al magiei și păcii!







În acest tărâm magic trăiau în armonie rasele străvechi: Elfi, Pitici, Orci și alții... Dar balanța, și așa fragilă, a acestei lumi a fost deodată zguduită de apariția unei noi rase: Oamenii. Aceștia, ignorând avertismentele, și fiind total neinvitați, au reușit să aducă Războiul și Distrugerea, două lucruri aproape uitate în mileniile de pace ale Lumii Minunilor.

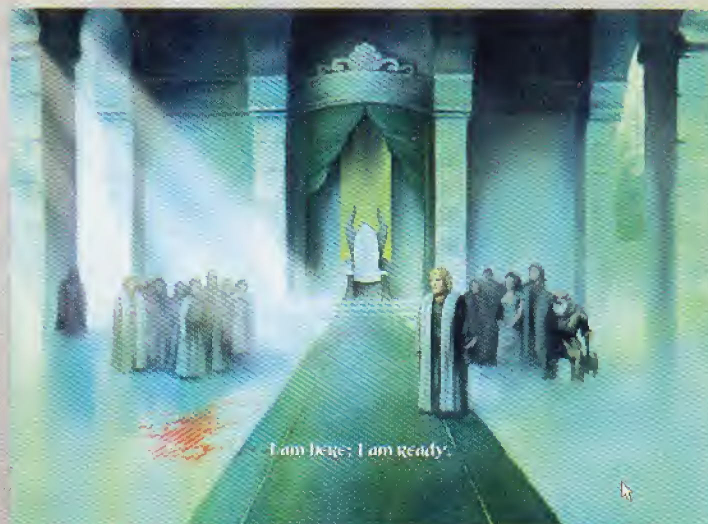
Alb și Negru

Alb și Negru sunt două culori antagonice, așa cum sunt și cele două forțe cărora te poți alătura: The Keepers și The Cult of Storms. Ca adept al The Keepers, misiunea ta este de a tolera prezența oamenilor și de a opune rezistență lui The Cult of Storms. Dacă, în schimb, alegeți calea întunecată, și anume The Cult of Storms, va trebui să-i distrugeți pe The Keepers și oamenii, pasul final fiind readucerea la viață a Lordului Inioch, care va deveni conducătorul absolut al acestei lumi.

„Hmm... parcă-i o clonă de Heroes 3!"

Într-adevăr, așa și este! *Age of Wonders* este un TBS (Turn Based Strategy – strategie pe ture) care imită foarte mult *Heroes of Might & Magic 3*. Este adevărat că producătorii au diversificat respectiv introdus multe aspecte noi în acest titlu, dar mi se pare că nu au făcut-o prea inspirat. Există o hartă, care va fi explorată de eroii tăi care se vor întâlni cu eroii adversarului și: „Atunci să te ții, nene!". În *Age of Wonders* există, totuși, două moduri de a purta luptele: automat și manual. În modul manual ești introdus într-o hartă bazată pe celule hexagonale și îți poți controla personajele. Lupta parcă este văzută din avion, creaturile sunt atât de mici și aruncă proiectile de trei ori mai mari decât ei, iar eroii tăi sunt extrem de slabi, două trei lovituri fiindu-le fatale de multe ori. În schimb, dacă alegeți „automatic", tot ceea ce veți vedea vor fi niște reprezentări în miniatură ale forțelor tale și ale adversarului, care-și aplică lovituri reciproc, dar nici până astăzi nu m-am prins cum funcționează acest mod, ei atacându-se cam aiurea! A, mai este și un sistem de „experience points", dar nu știu exact cum rulează! Vrăjile sunt „cu duiumul", dar animațiile alocate lor și aspectul grafic lasă foarte mult de dorit.

Am văzut eu destule TBS-uri la viața mea (de gamer), dar nici unul așa de superficial, așa că, într-un











singur cuvânt: NU prea mi-a plăcut! (mai multe cuvinte, de fapt! J)

În „lăuntrul" Minunii

N-aş dori să închei acest articol, fără să încerc măcar să spun şi câteva lucruri bune (sau măcar interesante!) despre *Age of Wonders*. Mi-am afundat degetele în tastatură, am jucat *Age of Wonders*, şi, m-am trezit cu mai puţin de o duzină de impresii frumoase.

Merită jucat pentru „bucăţile de text" care apar între misiuni (adăugate cap la cap formează o poveste!), povestea din *Age of Wonders* fiind foarte interesantă. Muzica este creată cu Impulse Tracker şi poate fi redată cu Winamp, şi, aş putea spune, după ce





am ascultat toate piesele, că este chiar frumoasă! Am găsit interesantă interfaţa de „customizare" (creare) a eroului principal şi meniul de relaţii cu celelalte rase din joc, care sunt destul de multe, 12 la număr. Cercetarea vrăjilor este de asemenea interesant creată, deoarece tu eşti cel care alege între a aloca punctele necesare pentru cercetarea vrăjilor sau a „stoca" mana pentru a-l „bombarda" cu vrăji pe adversar, mai târziu în joc. Şi... cam atât!

K'shu

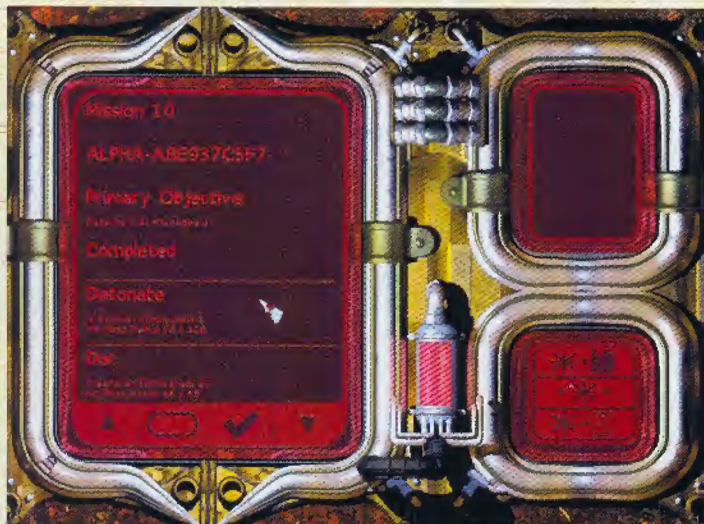
Date tehnice

Gen: TBS
Producător: Triumph Studios şi Epic MegaGames
Distribuitor: Gathering of Developers
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, DirectX, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	12/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	15/20
Storyline:	03/05
Impresie:	7/10

LEVEL 69





Abomination

Pământul este invadat din nou (după X-COM 3:Apocalypse) de extratereştri. Naţiunea americană are nevoie de tine şi de echipa ta de intervenţii speciale, nume de cod: Nemesis.

Chiar de la prima vedere a titlului, *Abomination* mi-a sugerat o asemănare cu *X-COM 3: Apocalypse*. L-am instalat, am rulat jocul şi bănuiala mea s-a confirmat. Pentru cei ce nu s-au săturat încă să „kick some alien butt!", *Abomination* le mai dă ocazia încă o dată să fie eroii lumii, salvând Pământul de la distrugere.

De ce eu şi nu altul?

Pentru că tu şi echipa ta sunteţi singurii în stare să distrugeţi organizaţia „The Faithful", un cult religios ce uzează de puterea armelor pentru a-şi face cunoscută ideologia! Ceea ce tu nu ştii (dar vei descoperi pe măsură ce completezi misiunile), este că în spatele acestui cult se află ceva ce depăşeşte chiar şi puterea mea de imaginaţie şi înţelegere (am zis-o nu? J): o civilizaţie extraterestră ce doreşte să distrugă Pământul, Nemesis fiind ultimul obstacol ce stă în calea înfăptuirii acestui obiectiv.

Puţin despre producători

Hothouse Creations, cei care au produs şi *Gangsters: Organised Crime*, îl au în echipă pe Steve Goss, managerul proiectului *Abomination*, el fiind unul din creatorii *X-COM* şi un mare fan *Diablo*. La un interviu acordat fanilor la lansare, Steve Goss declară că este foarte mulţumit de produsul final, şi a insistat să menţioneze că *Abomination* are un nou engine diferit de cel din Gangsters, bazat pe o combinaţie de univers bazat pe „tile"-uri randomizate şi caractere 3D. Şi gata, pentru că am spus prea multe!

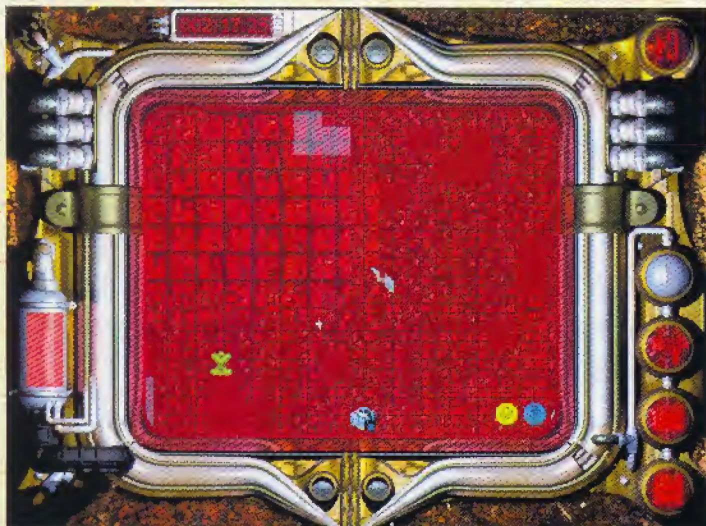


Misiunea principală

„Intromisiunea" în focul evenimentelor este cam bruscă. După un meniu de „start game" cu un scris gen Diablo (care mi-a plăcut foarte mult, mai ales pentru aspectul estetic!), te trezeşti în faţa unei hărţi a unui oraş şi un eveniment „blipăie" ca nebunul cerându-ţi atenţia imediată. Îţi alegi echipa (numai 4 oameni la fiecare misiune) şi descinzi în mijlocul evenimentelor necurate! Împuşti tot ce mişcă, după care te urci în acelaşi Jeep cu care ai venit şi te întorci la bază. Acolo afli de fapt misiunea pe care trebuie să o duci la capăt. Trebuie să protejezi baza de operaţii de pe harta respectivă în care există mai multe obiective (un cartier general de luptă, trei baze de aprovizionare, trei laboratoare şi un centru de comunicaţii). Există un „ceas" şi pe măsură ce timpul trece (poate fi făcut să treacă mai repede), apar diferite evenimente pe hartă, şi, dacă nu intervii cu rapiditate, localizarea evenimentului dispare, infiltrarea inamicilor va fi mai adâncă, data viitoare numărul lor în zonă poate să fie dublu, sau chiar să-şi stabilească o bază de acţiuni (foarte asemănător cu *X-COM*, nu?). Pe măsură ce rezolvi fiecare incident, cercetătorii tăi vor adăuga în baza de date tot mai multe informaţii despre cultul „The Faithful" şi intenţiile lor.

Cu cine ... şi cu ce?

La început comanzi grupul tău de opt agenţi speciali modificaţi genetic, toţi având câte o caracteristică specială, şi încă 10 recruţi obişnuiţi. Vei avea arme obişnuite (asta dacă M6 Carabine, M104 Support Rifle, M7 Antitank Weapon şi Sniper Rifle sunt nişte arme „normale" ce cresc pe lângă casa omului, un fel de „arme domestice"!), dar pe măsură ce avansezi în miezul evenimentelor, şi descoperi tot mai multe despre „The Faithful", HQ (cartierul general) îţi va trimite arme tot mai sofisticate şi mai devastatoare pentru a putea ţine piept invaziei. Personajele principale (cei opt) au câte un nume de cod special şi diferite caracteristici





speciale (pyrokinezie, healing, stealth etc.) ce pot fi activate de mai multe ori în timpul unei misiuni, lucru ce simplifică mult atingerea obiectivelor finale.

Un lucru neplăcut (pe care l-am simțit pe pielea mea) este că poți lua într-o misiune doar 4 oameni cu tine, pe când adversarii pot fi chiar 40-50 într-o misiune. Atacul bazelor lor este foarte periculos și de multe ori mi s-a întâmplat să pierd unul sau mai mulți membri în misiunea respectivă!

Poți comanda muniție și armament de la cartierul general, iar în urma unei misiuni, le poți recupera. În cazul în care se depășește capacitatea de stocare din centrul de operații poți alege să creezi până la trei ascunzișuri de armament, acestea trebuind apărate în caz de atac.

Am avut probleme cu echiparea și folosirea anumitor obiecte, de exemplu grenadele! Având în vedere că jocul este real time, nu cred că-ți convine ca tu să stai și să accesezi inventory-ul, cauți grenada, echipezi personajul cu obiectul respectiv, în timp ce adversarii trag în tine „în draci", nu?

Pe harta fiecărei misiuni sunt amplasate diferite ascunzișuri de muniție, arme și diferite obiecte utilitare (injecții cu steroizi, medikit-uri etc.), dar trebuie să le cauți, riscând astfel prin expunerea prelungită a trupelor tale, să fie atacați de mai mulți „băieți răi"! Toate aceste obiecte sunt culese de pe



„câmpul de luptă" la terminarea cu succes a unei misiuni.



În final, tot ceea ce-mi rămâne să spun, după ce am omorât o mulțime impresionantă de „alieni", este că *Abomination* este un joc în stilul X-COM, cu o lume unică, generată aleator de fiecare dată când începi acest joc. Abomination este un produs ce merită jucat de fanii *X-COM* și de toți cei care vor să comande un grup de militari hotărâți pentru a salva omenirea!

K'shu

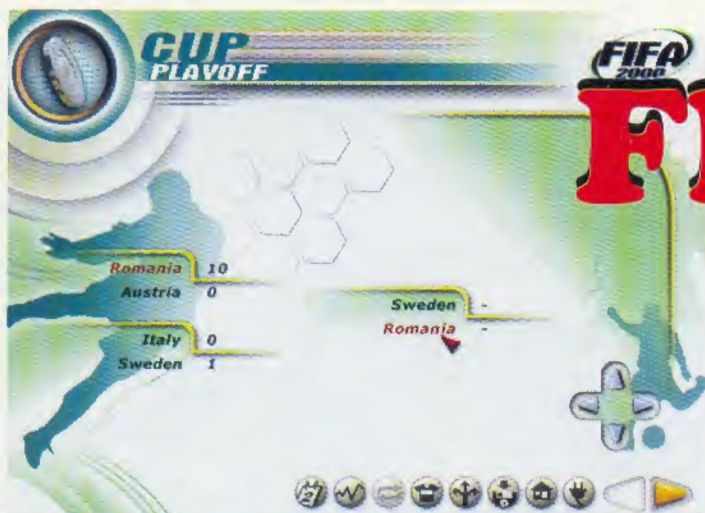
Date tehnice

Gen: Real-time squad level tactical combat game
Producător: Hothouse Creations
Distribuitor: Eidos
Sistem recomandat: P 166, 32 MB RAM, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	18/30
Feeling:	11/20
Storyline:	02/05
Impresie:	5/10

LEVEL 61



FIFA 2000

Orice s-ar spune, fotbalul este sportul secolului şi nimeni, dar absolut nimeni nu poate să mă contrazică.







Nu sunt eu un foarte mare microbist, dar, aseară, plictisindu-mă am comutat televizorul pe TVR 2 unde se transmitea în direct partida Valencia-Barcelona (3-1 pentru cei care vor să ştie şi scorul cu Adi Ilie pe tabela de marcaj). Nu am putut să nu admir spectaculozitatea fotbalului în general şi al celui spaniol în particular. De aceea poate mi-e şi greu să scriu tocmai acum review-ul pentru *FIFA 2000*, produs, bineînţeles, de **EA Sports**. Se ştie foarte bine că nu se poate recrea cu exactitate atmosfera fascinantă de pe stadioane şi nici jocul în sine. Imaginaţia, calităţile şi ingeniozitatea jucătorilor sunt foarte greu de implementat în algoritmii greoi şi rigizi ai computerului. Cu toate acestea s-a încercat, iar până acum **EA Sports** a fost cel mai aproape de ideal. *FIFA 99* a însemnat un mare pas înainte în simulatoarele de fotbal, dar avea din păcate o mulţime de bug-uri pe care iubitorii sportului rege le-au înghiţi destul de greu. Mă refer, desigur, la AI-ul foarte slab al portarilor, feţele inexpresive ale jucătorilor, la fazele stereotipe care odată deprinse aduceau în măsură de 99% golul. Sfaturile, impresiile şi rugăminţile fanilor de pretutindeni par în sfârşit să fi ajuns acolo unde trebuia, iar consecinţa acestui fapt este *FIFA 2000*. Toţi cei care se aşteaptă ca *FIFA 2000* să fie un joc cu totul nou vor avea o surpriză nu tocmai plăcută, deoarece această nouă versiune pare mai mult un patch care să acopere golurile prezente în *FIFA 99*. Mă rog, comparaţia este destul de forţată, dar asta este impresia pe care mi-a lăsat-o. Din nefericire nu a reuşit în totalitate, câteva din bug-uri păstrându-se în continuare. AI-ul portarilor chiar dacă a fost îmbunătăţit vizibil este încă departe de ceea ce aşteptăm noi de la ultimul apărător al buturilor.

Jump for joy

Nu degeaba am ales acest subtitlu. Prima manifestare de bucurie pe care am văzut-o, în urma înscrierii unui gol, a fost un flick-flack demn de arenele de circ. Toţi cei care au aprins lumânări în biserică pentru îmbunătăţirea graficii şi animaţiei pot fi fericiţi, Cel-de-Sus le-a apreciat efortul, ca şi cei



de la **EA Sports**. S-a lucrat foarte mult la grafica jocului. Mici detalii, începând de la umbre, până la spectatorii din tribune, au fost create cu grijă în încercarea de a se apropia cât mai mult de realitatea de pe gazon. Oamenii prezenți la meci scandează, trăiesc intens meciul, sar în picioare, fac valuri. La rândul lor, jucătorii care sunt acum mult mai personalizați începând de la înălțimi diferite până la culoarea părului, pielii și nu în ultimul rând la o diversitate mult mai mare a chipurilor. Fețele au prins și ele viață putându-se citi pe ele, cu ușurință, starea de spirit a jucătorului.

Partea de sunet este și extrem de bine realizată începând cu melodia din intro (It's only us – Robbie Williams) și continuând cu scandările, huiduielile și cântecele suporterilor. Din nou nu mă pot abține să nu penalizez bucuria frenetică cu care spectatorii prezenți la meci primesc un gol înscris echipei gazde. Din păcate, se pare că la capitolul comentariu băieții s-au lăsat pe tânjală, el este foarte limitat, plictisitor și lipsit de farmec.

Ca să închei capitolul detalii tehnice și să trec la prezentarea jocului în sine mai vreau să amintesc prezența unor noi campionate printre care cel al Turciei (din care lipsește surprinzător tocmai Galatasaray) și MSL (Major Soccer League – campionatul american de fotbal). La acestea se adaugă echipele clasice unde putem conduce pe culmile gloriei Brazilia anilor '70 (în loc de Pele avem No.10) sau România anilor '94 sau Steaua '86.

... și meciul începe

Ufff! Și am ajuns la partea cea mai grea. Aici decidem dacă **EA Sports** a făcut o treabă bună sau nu. Veteranii seriei vor fi probabil șocați când se vor confrunta modificările aduse controlului (încă nu ne putem configura tastele). S-a încercat o simplificare, dar din păcate a fost dusă la extrem, lucru care s-ar putea să deranjeze tocmai fanii FIFA, cei care au așteptat cu nerăbdare această nouă versiune. Driblingurile nu se mai realizează acum cu ajutorul unei combinații de două taste, ci prin simpla apăsare a ALT-ului, CTRL-ului sau SHIFT-ului. Din păcate, chiar dacă acest lucru nu va afecta foarte mult single-play-ul, în multiplayer are urmări neplăcute. De ce? În primul rând fiindcă sunt așezate destul de incomod. Al doilea motiv este faptul că s-a micșorat astfel numărul de driblinguri pe care-l poți face. Astfel că a dispărut aproape în întregime tot farmecul multiplayer-ului, nu mai contează tehnica și dexteritatea jucătorului. Singurele arme de atac rămase la dispoziție sunt pasele și sprintul. De ce am spus că acest fapt nu va afecta single-play-ul? Fiindcă pe cel mai slab nivel de dificultate nu ai nevoie de dribling, din două pase și un pic de sprint ai înscris, iar pe nivelele superioare nu are rost să-l folosești de vreme ce calculatorul știe ce vei face încă dinainte ca tu să gândești. De altfel, pe nivelele mai grele, în speță World Class, jucătorii computerului par să fi prins aripi, aleargă mai repede decât Flash, deposedează întotdeauna și pe deasupra îți și ghicesc întotdeauna intențiile. Deci AI-ul nu este mai bun, ci doar primește niște supra-jucători. Dacă ai totuși răbdarea și curajul să treci peste aceste impedimente *FIFA 2000* îți va oferi o experiență de neuitat.







Mișcările au devenit mai reale, lupta pentru balon a devenit mult mai acerbă. E o plăcere să urmărești un umăr-la-umăr sau să vezi cum își dau coate și se împing în careu pentru a-și găsi o poziție mai bună. Un alt lucru mult-așteptat este apariția loviturilor de cap (mai ales că se poate și înscrie). Cu ajutorul combinațiilor de taste se pot realiza destul de multe mișcări, mai ales că acum poți să și protejezi mingea de atacul adversarului. Cel mai elocvent exemplu este în cazul centrărilor. Dacă apeși D o dată, jucătorul va trimite mingea spre poartă cu capul, iar dacă apeși de două ori D, atunci va încerca o foarfecă sau un voleu spectaculos.



Acestea fiind spuse, închei recomandându-vă cu căldură acest joc, care, deși nu strălucește, rămâne o creație bună. Poate că este sub ceea ce ne așteptam, dar merită jucat... chiar dacă atunci când vreau să-mi umilesc prietenii voi folosi în continuare FIFA '99.

Claude

Date tehnice

Gen: Sport
Producător: EA Sports
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, 3Dfx, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	16/20
Storyline:	05/05
Impresie:	8/10

LEVEL **83**

Mortyr 2093-1944

Au zis că va fi o continuare la Wolfenstein. Au zis că va fi un joc grozav. Au zis că ...

Pur și simplu pentru că mie mi-a plăcut foarte mult *Wolfenstein*, la vremea lui, am așteptat cu degetele în bloc-startul mousepad-ului momentul în care am putut da „New Game" în atât de anunțatul *Mortyr*. Despre care știam că e gata de aproape o jumătate de an, iar screenshot-uri perfide ne-au lovit la senzori, făcându-ne pe cei mai bătrânei în ale jocurilor să ne temem pentru sănătatea noastră, speriați că vom da în damblaua antedoomuviană a *Wolfenstein*-ului. Numai că, oricât ar fi fost el de gata, *Mortyr* nu-și găsea distribuitor. Hop-ș-așa, mi-am zis, uite că unii nu vor să facă bani dintr-o rețetă sigură – așa cum părea la prima vedere un sequel de *Wolfenstein* realizat cu mijloacele soft și hard ale zilelor noastre. Pe cei ca mine, mirați de lipsa la apel a distribuitorilor și suferinzi de prea multă nerăbdare, producătorii au încercat să-i aburească, să-i afume și să-i descânte cu motive de genul: „plin de violență", „subiect delicat – naziștii" și altele asemenea. Și zău că i-am crezut.

„Hei, ce ploaie e afară!"

Storyline-ul jocului este atât de străveziu și de ogaratic, încât voi trece prin el ca glontele prin brânză. Adică, cu teama de a nu prinde miros. Să vedeți inspirație.

Naziștii au câștigat războiul prin '44, cu ajutorul unei Mașini a Timpului și a unui puternic artefact. Numai că, ajunsă în 2093, lumea aflată sub teroarea nazistă este în pericol de a fi distrusă total, ca urmare a dezastrelor meteo – efecte colaterale ale folosirii respectivei Mașini a Timpului și a artefactului. Trezit la realitate, probabil de reumatismele deșteptate în oase de atâta vreme rea, Obersturmbannführer-ul Jürgen Mortyr își trimite fiul în trecut. Acesta, pe numele său Sebastian, membru al Echipelor Morții, ar urma să facă uz de întreaga sa pricepere pentru a face praf pe savanții implicați în proiectul construirii Mașinii Timpului, și chiar însăși Mașina Timpului, dimpreună cu artefactul aferent. Însă, teleportarea în trecut dă greș, și, în loc să ajungă în chiar incinta în care se află Mașina Timpului, Sebastian se trezește năuc și înarmat doar cu un cuțit, în ditamai capela. Aflată, firește, în afara zidurilor castelului în care este ascunsă instalația ce trebuie sabotată.

De aici, trebuie să facem rost, cum este și normal, de cât mai multe arme, muniție, sănătate și armură. Totul pare OK, mai ales că sănătatea și armura pot fi acumulate, atunci când depășesc 100%, și se pot folosi la nevoie printr-un simplu Enter, pentru completarea procentelor pierdute în luptă. Ceea ce este un pas înainte, dacă vă amintiți că în *Wolfenstein*, și nu numai, odată ce ajungeai cu armura și sănătatea la maxim, nu mai puteai lua cu tine nici un medikit sau armură.

Păcat că, pe lângă toate armele, producătorii nu ne-au dat și umbrelă. Pentru că, în partea jocului care se desfășoară în '44, plouă continuu, cu găleata, probabil din cauza experimentelor cu Mașina Timpului. Având în vedere că *Mortyr* este realizat de o echipă poloneză, și gândindu-mă că mulți cineaști din Est nu ratează nici o ocazie de a turna cât mai multă apă, umezeală și ploaie în filmele lor (vezi Tarkovski), mă întreb dacă nu cumva slavii au o obsesie pentru ploicică. Oricum, efectul acesteia în *Mortyr* era ușor de prevăzut, creând, alături de cerul etern înnorat, o atmosferă grea, apăsătoare, potrivită cu subiectul jocului.

Enigmele istoriei

Bun, acum, că știm cum e cu clima, să vedem cum stăm și cu ambientul. În primul rând, aș fi putut să mă las cucerit de frumusețea sumbră a ansamblurilor arhitectonice prin care am ajuns să mă perind. Acestea sunt, în bună majo-









ritate, lăcaşe de cult. De cult jumătate creştin, jumătate păgân, dar, în orice caz, al personalităţii. În prima capelă în care eşti teleportat se poate auzi o litanie procetită cu voce scăzută, şi în care se amestecă o latinească după ureche cu o nemţească de cârnaţi pe varză, în încercarea – ciudat – reuşită de a ne da fiori postbelici. Apoi, ajungem într-o catedrală în care, la loc de cinste se află portretul Führerului. Mai încolo, vom descoperi un templu închinat unor zeităţi nordice. Într-un alt loc, un basorelief reprezentând un talmeş-balmeş mitologic îndeamnă eroii germani la luptă. Normal, tot în prezenţa unui ditamai tabloul reprezentându-l pe Adolf Hitler. Deci, trag concluzia înţeleaptă că producătorii vor să ne sugereze existenţa unui rudiment de religie nazistă, ce presupunea oficierea unor mistere adolfiene!

Poate că m-ar fi convins, dacă realizarea grafică ar fi fost perfectă. Cel puţin aşa părea, în incintele în care distanţa până la pereţi era de maxim 10, 15 metri. Dar, de cum am ajuns în spaţii mai vaste, am descoperit că engine-ul grafic este făcut de mântuială. Pentru că, aşa cum în ACAD la zoom-uri mai puternice devine vizibil wireframe-ul, şi în *Mortyr*, la distanţe mari, linii albe dezvăluie reţeaua pe care sunt aşezate texturile. Arată pur şi simplu ca dracu'. Nici în jocurile cele mai primitive n-am văzut un asemenea defect, de neiertat. Mai rău este că şi la apropiere am văzut acelaşi fenomen, la capul unor statui, deci, unde wireframe-ul devine mai complicat. La toate acestea adăugaţi un alt rateu ce nu poate fi tratat altfel decât cu cruzime. Dacă te lipeşti de un perete vei vedea în marginea ecranului o bandă îngustă de transparenţă prin care se poate privi în camera alăturată. Adică, pur şi simplu te dai pe lângă perete şi-ţi vezi oponenţii de dincolo de zid. Inimaginabil cum acest produs a ajuns pe piaţă. Cred că aceste două erori ar fi suficiente ca să-mi opresc aici review-ul. Numai că, vedeţi voi, încă nu s-a terminat. Şi nu ar fi de adăugat numai faptul că trupurile celor ucişi trec copios prin ziduri, se afundă în podea sau se sprijină numai în bombeuri pe scări, dând senzaţia că au îngheţat în plin zbor …

Totuşi, la sugestia prietenului meu Radu, trebuie să remarc acurateţea cu care s-au străduit producătorii să realizeze blindatele care apar în joc – câteva Sdkfz 251, un T34 şi un Tiger 1. Tot la sugestia lui remarc plasarea aberantă a respectivului T34 într-o curte interioară în care putea ajunge doar paraşutat. Apoi, ce naiba căuta pe acest T34 o emblemă poloneză, nu ne putem explica cu nici un chip. Iar în filmul de introducere al jocului, nu pricepem de ce farul unui Tiger 1 merge perfect rectiliniu, în timp ce restul blindajului se scutură de numa'-numa'.

Brotăcel tras ca prin inel

O serioasă sursă de enervare pentru orice jucător ce se va încumeta la un *Mortyr* va fi percepţia propriei persoane. Ai senzaţia că eşti foarte scund, că picioarele îţi cresc din umeri, sau că, eventual, eşti un fel de broască ce se deplasează prin translaţie. Iar, în momentul în care am putut să mă strecor printre două containere foarte apropiate, m-am gândit că oi fi un fel de star rock uscat de droguri, de prin Rolling Stones. Sau un Iggy Pop al trupelor SS din 2093.

Nici oponenţii nu stau mult mai bine. Dar nu ca dimensiuni, ci sub aspectul mişcării şi AI-ului. Dacă tragi asupra lor de la o distanţă mai mare, 10-15 metri, se înviorează subit şi încep să ţopăie ca nişte capre disperate podobite cu zvastică. Din când în când îşi mai amintesc că exişti, şi trag asupra ta. Datorită acestui tip de comportament, absolut de neimaginat la nişte militari instruiţi, care s-ar fi trântit într-un „Culcat!" energic şi m-ar fi împuşcat cu calm, nemţii din *Mortyr* sunt uşor de ucis de la distanţă. Mai ales că, măcar o funcţie de zoom bună, tot este de găsit în joc.

Foarte incomod este faptul că inamicii se mişcă nenatural de repede, oarecum ca în alte jocuri în mod multiplayer. Chiar propriile mişcări sunt deseori mult prea rapide. Să fie oare jocul prost scalat relativ la puterea procesorului? Sau









este pur și simplu prost calculat, dat fiind că are același comportament chiar și atunci când pierde frame-uri, probabil din cauza unor frâne din sistemul pe care rulează (HDD, placă grafică).

Un lucru care m-a iritat peste poate este faptul că jocul trișează. Adică, inamicii au muniție infinită, și în plus, uneori apar inexplicabil în spatele tău, din locuri prin care ai mai trecut și le-ai curățat complet. Nu, nu este vorba de trape secrete în care sunt ascunși dușmanii, ca în *Doom*, și nici de nivelul de dificultate Nightmare. Pur și simplu, noi oponenți se virtualizează inexplicabil în urma ta, la modul cel mai naiv cu putință. Păi, atunci, de ce dracu' n-au pus și o oglindă retrovizoare în HUD, ca la simulatoarele auto? ... Las', că un asemenea stupid element de dificultate se compensează cu faptul că nemții trag de zor în balustrade, dacă acestea se interpun între arma lor și tine, fără să facă nici un gest de a coborî sau ridica arma, în așa fel încât să nu irosească muniția infinită de pomană. Aoleu!

Câinii. Ei bine, ca și în *Wolfenstein*, avem câini în *Mortyr*. Am întâlnit vreo șase, șapte, în tot jocul. Nu prea mulți, deci. Suficient însă pentru a-mi face o demonstrație de forță. Acea forță necunoscută din fizică, ce poate ține un câine la suprafața apei și îl poate ajuta să o calce viguros... Probabil că este vorba de o tensiune superficială. Extrem de superficială. No problemo, însă, că nici eu, Sebastian Mortyr, nu sunt mai slab. Dețin o forță spirituală deosebită care mă ajută să mai iau încă o grenadă în mână, DUPĂ ce am murit imediat ce am aruncat o alta.

Iar lista de cutremurătoare mizerii ce s-au acumulat în acest joc ar putea continua. Mă opresc aici, pur și simplu pentru că nu mai merită spațiu tipografic.

În căutarea binelui pierdut

Iar pentru că tot vorbeam de spațiul tipografic, scriind despre *Mortyr* pot spune că pe întinsele moșii de coală albă ale revistei noastre, tarlaua lui (+) este atât de mică față de cea a lui (-) încât mă întreb dacă nu cumva (+) este iobag pe pământul lui (-), plătindu-i dijmă cât cuprinde și făcând anual 200 de zile de clacă pe pământul acestuia. Greu de supraviețuit în astfel de condiții, dar uite că se poate. Adică, e și ceva bun în *Mortyr*.



Și anume armele. Dar numai cele „istorice", adică cele pe care le folosești în '44 (fac această precizare pentru că a doua parte a jocului se desfășoară în 2093). Armele sunt, întărește Radu dând aprobator din cap, foarte bine realizate, atât sub aspect grafic, al sunetului, cât și al comportamentului.

În momentul în care tragi cu un MG42, aceasta îți joacă zdravăn în mâini, pur și simplu pentru că a trage cu mitraliera de companie din picioare nu este cel mai precis mod de a-ți perfora dușmanii. Și de aceea, la distanțe mai mari, MG42 devine impracticabilă, pentru că tirul se desface în snopi largi de gloanțe care nu-și ating ținta. De altfel, aceeași problemă o au și oponenții, și este o bună metodă să tragi foc cu foc de la distanță cu o excelentă carabină Mauser în niște mitraliori care trag de zor ca Rambo, de la șold - adică, cu precizie imprecis. Iar sunetul înfundat pe care îl auzi la impactul glontelui cu carnea dușmanului este periculos de plăcut, dând o senzație de plenitudine care plasează *Mortyr* în plutonul fruntaș al efectelor sonore de împușcare. Păcat însă că nu se poate trage cu MG42 din poziția culcat. Ar fi fost un Everest al folosirii armelor într-un first person (m-am încălzit, încep să dau cu hiperbola-n fasole).

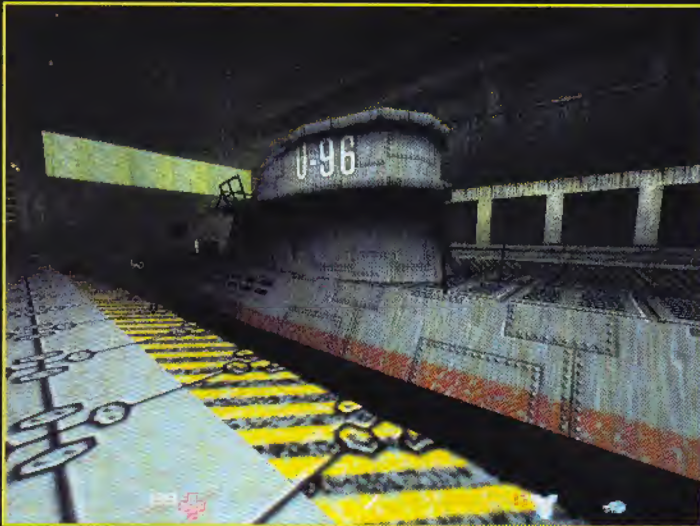
Dar, datorită cadenței uriașe, MG42 este foarte utilă la apropiere, când cazi în mijlocul unor pâlcuri mari de inamici. Da, cadența armelor este excepțional redată, dă iar Radu aprobator din cap, de la pistolul Parabellum și pistolul automat MP40, până la MG42. Totul este atât de realist, încât regreți cu intensitate că Mauser-ul nu era măcar semiautomată. Apoi, este uimitor de exact copiat comportamentul unui aruncător de flăcări, traiectoria parabolică a jerbei de flăcări este pur și simplu un model de urmat pentru oricine vrea să mai introducă o astfel de armă într-un joc.

Se putea, însă, măcar sub aspectul armelor, ca *Mortyr* să se dovedească perfect? O pată mare pe obrazul producătorului este că grenadele sunt aruncate imediat ce se trage siguranța. Adică, nu poți să tragi siguranța, să numeri calm până la 3 și abia apoi să arunci în mijlocul inamicilor o grenadă care să explodeze instantaneu. Nu, grenada explodează după ce în prealabil căderea ei ți-a avertizat dușmanul, care are timp să se ferească. Stupid.



Bufonadă?

În prima sa jumătate, cea din '44, *Mortyr* este un joc care ar aduce o rază de lumină pe figura oricărui neo-nazist. Chiar dacă se trage de zor în germani bine echipați în uniformele Wehrmacht-ului sau SS-ului, măcar nivelele sunt pline de simboluri naziste și portrete ale Führerului. Am fost chiar plăcut surprins să găsesc în locuri publice, o întreagă colecție de afișe ale propagandei naziste, pline de mesaje mobilizatoare de genul celor deja cunoscute „Un Reich, un popor, un Führer!". Ca om însetat de cunoaștere în ale istoriei, le mulțumesc realizatorilor *Mortyr* pentru faptul că mi-au oferit un material docu-







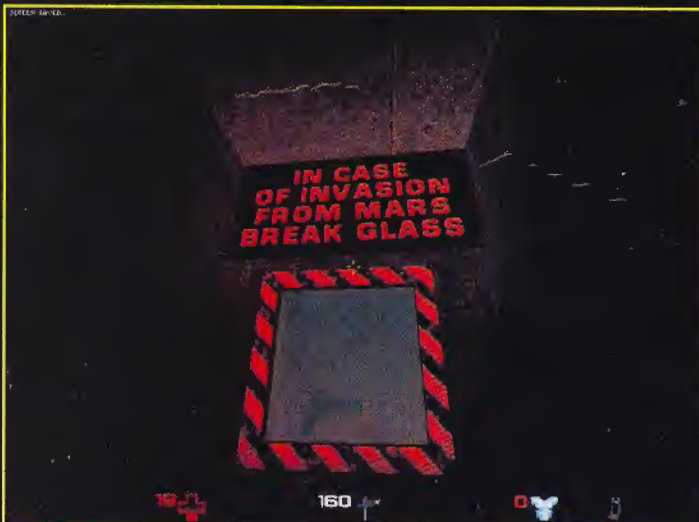
mentar inedit, pe care nu am avut cum să-l parcurg cu nici o altă ocazie. Știați că ziua Wehrmachtului era 17 martie? Dintr-un afiș am aflat.

Dacă elementele pomenite până acum nu aduc nimic nou-nouț față de *Wolfenstein*, iată că fondul sonor al *Mortyr* o face cu prisosință. Am auzit o grămadă de fragmente de înregistrări din discursurile Führerului, presărate pe întinsul întregului joc. Ba chiar, colac peste o pupăză roș-neagră, într-un nivel în care am putut asculta un discurs aproape întreg, l-am văzut și pe Führer. N-am înțeles de ce vorbea cu glas mare, într-o cameră goală. M-am apropiat de el, i-am spus „Nu mai da din mână!", i-am trosnit un picior în față, i-am înfundat un întreg încărcător de MG în freză. Și totuși, după ce se clătina lejer și aluneca spre podea, se ridica din nou în picioare, mai ocoș ca niciodată, debitând în continuare cu vocea-i lătrătoare.

Nu am priceput sub nici o formă de ce era necesară apariția fără nici o legătură cu desfășurarea jocului a unui Führer inexpugnabil. Cum nu am înțeles nici ce căuta într-o catedrală din '44, un ditamai vitraliul reprezentând o femeie în costum de baie. Oricum, aceste două elemente au fost doar prefigurarea prostului gust și stupidității de care au dat dovadă realizatorii jocului, în a doua jumătate a *Mortyr* – cea care te proiectează în viitor, într-un presupus an 2093.

Dacă sub aspectul AI-ului, al armelor, graficii sau gameplay-ului, nu este sub nici o formă credibil în construirea imaginii viitorului, în ridicarea unui monument al kitsch-ului, *Mortyr* se dovedește suveran în lumea jocurilor. Pentru că, chipurile în glumă, producătorii au umplut nivelele viitorului cu afișe cu femei în bikini, și cu, probabil, propriile lor figuri zâmbind lătăreț, alături de texte propagandistice naziste ce puteau fi regăsite în afișele din '44. Sau chiar texte „schimonosite" după acestea.

Dacă, fie și numai puțin, în prima sa jumătate *Mortyr* mi-a dat totuși senzația de *Wolfenstein*, în această a doua parte totul a fost făcut praf iremediabil de lipsa completă de judecată, seriozitate și umor a producătorilor. Dacă cumva aceștia au vrut ca în acest fel să contracareze protestele ce s-ar fi putut auzi din partea unor antinaziști, sau să-și exprime propria atitudine educativă de polonezi loviți de război, ar fi trebuit să știe un lucru elementar. Dacă umorul poate face un om mai bun, batjocura, în schimb, îl învață doar să răspundă cu aceeași monedă. Ar fi fost suficient să vadă acel film în care Charlie Chaplin îl ridiculizează pe Hitler, pentru a înțelege ce vreau să spun. Repet, astfel au stricat și puținul care te putea duce cu gândul la legendarul *Wolfenstein*.



Sunt foarte nemulțumit de acest bluf penibil, cu numele de *Mortyr*. Este cel mai de mântuială, cel mai neinspirat și cel mai prost conceput „să-l numesc joc?" pe care l-am parcurs de când sunt. Este un unter-titlu care ar face de rușine ideea de joc pe calculator, dacă s-ar găsi cineva să îl considere ca atare. De aceea nu s-au înghesuit distribuitorii pe dânsul. Și totuși, i-am acordat un asemenea spațiu în revista noastră, pentru că nu este un titlu benign, demn de două pagini și cu asta, gata. Ceva atât de slab merita o analiză extinsă. Vorba aia, să-și cunoască gamerul dușmanul mai bine.

La final, mă întorc la primul subtitlu al prezentului articol. Și cu ghiers colibriu-pittișesc, vă spun din nou „Hei, ce ploaie e afară!". Dar nu mi-au plăcut bufonii. N-am să-l joc în altă seară.

Marius Ghinea

Date tehnice

Gen: 3D shooter
Producător: Mirage
Distribuitor: Interactive Magic
Sistem recomandat: P II, 32 MB RAM, direct 3D, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	06/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	05/20
Storyline:	01/05
Impresie:	2/10

LEVEL 39



Delta Force 2

Am deosebita plăcere şi onoare de a vă informa că Operaţiunea Delta Force continuă. Rămâneţi pe frecvenţa LEVEL pentru a afla mai multe detalii!

Cred că sunteţi de acord cu mine dacă vă voi spune că *Delta Force* de la **NovaLogic** este unul dintre cele mai tari jocuri de acţiune pe care majoritatea gamerilor le-au jucat până acum. Asta pentru că la acest titlu am putut găsi tot ceea ce aşteptăm de la un joc pe calculator, adică: acţiune adevărată, grafică de excepţie şi un sunet pe măsură. Nu vreau să credeţi că doresc să încep acest articol aducând o mulţime de laude la adresa acestui produs, însă cred că firma amintită mai sus merită tot respectul pentru ceea ce a realizat în domeniul genului de acţiune militară şi mă refer în primul rând la cea mai recentă apariţie a sa de acest gen: *Delta Force 2*. Este vorba în primul rând de faptul că acum un an lansa un joc numit *Delta Force* care avea să cunoască un succes enorm în rândul gamerilor pentru ca acum să scoată pe piaţă cea de-a doua versiune a acestui titlu numită, bineînţeles, *Delta Force 2*.

Iată că acest joc a ajuns deja la a doua sa apariţie. Parcă nu a trecut mult timp de când în boxele calculatoarelor noastre răsunau zgomote de mitraliere sau lansatoare de rachete în cea mai grea confruntare armată pe care am avut-o vreodată. Trebuie să ştiţi că versiunea anterioară a cunoscut un succes imens în rândul nostru, al redactorilor LEVEL (şi nu numai) şi că seară de seară se încingeau adevărate meciuri (mai precis deathmatch-uri) „scăldate în sângele duşmanilor" pe viaţă şi pe moarte între noi şi cei de la CHIP. Feeling-ul era unic!

Adevărul este că până am fost admişi în grupa celor mari (adică a celor care ştiau cum sau cu ce se mănâncă *Delta Force*) am petrecut o groază de timp în faţa calculatorului, încercând să descopăr secretul succesului pe câmpul de luptă (cu alte cuvinte, cum să ucid cât mai mulţi inamici, pentru ca, la final, să rămân în viaţă).

Prin foc, prin scrum, prin mii de baionete...

Delta Force 2 vă va readuce pe câmpul de luptă, unde, împreună cu Alpha Team şi CharlieTeam, va trebui să efectuaţi misiunile noi şi incitante care vă vor ţine cu sufletul la gură pe tot parcursul lor. Aveţi grijă, ca nu cumva din exces de zel, să vă ciuruiţi şi camarazii (mă refer la Alpha şi Charlie) pentru că după aceea veţi fi „on your own". Pentru cei care au experienţă „pe front" – adică într-ale *DF*-ului, nu va fi o problemă să se acomodeze (sau mai bine spus să se reacomodeze) cu atmosfera şi cu stresul de pe câmpul de luptă.

Sunt convins că vă mai aduceţi aminte, dar eu totuşi am să vă precizez unele detalii caracteristice primei versiuni, dar pe care o să le regăsiţi şi în această nouă variantă. Tot ce trebuie să faceţi este să vă instalaţi cât mai comod în fotolii, să porniţi calculatorul, să activaţi procedura de rulare a jocului şi... Standing by for insertion point!!! Ehhee...acum sunt sigur că vă aduceţi aminte. Din momentul în care citiţi acea propoziţie în limba engleză (în traducere liberă: Fiţi gata, începe acţiunea!) trebuie să fiţi cu ochii în patru pentru că oricând poate să apară un soldat rău care o să facă pac-pac şi adio, pa, la revedere – moartea vă mănâncă. Aşa că... păziţi-vă spatele, faţa, dreapta şi stânga.

Misiunile care vi se vor încredinţa implică efectuarea unor manevre sau, mai bine spus, punerea în aplicare a unor tactici militare care să vă surprindă duşmanii pe picior greşit. Asta înseamnă că va trebui să vă stabiliţi planul de acţiune în funcţie de vreme, de zona în care efectuaţi operaţiunea respectivă şi de obiectivul pe care trebuie să îl îndepliniţi. La fel ca în versiunea anterioară, veţi beneficia de un adevărat arsenal (revizuit şi îmbunătăţit). Acest aspect este deosebit de important pentru că armele au un rol foarte important în evoluţia, spre bine, a misiunilor. De exemplu, există unele situaţii în care prezenţa voastră nu





trebuie să se facă simțită și tocmai de aceea ar fi de preferat să folosiți cuțitul sau pistolul cu amortizor. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să ascultați cu mare atenție datele și obiectivul misiunii ce vi le comunică acea voce „blondă”, pentru ca după aceea să puteți alege din meniu opțiunea „change gear” tipurile de arme care vă sunt necesare pentru misiunea respectivă. Aici veți regăsi pe lângă armele din versiunea anterioară (cuțit, pistol, mitralieră, pușcă cu lunetă, grenade sau lansatoare de rachete) și alte tipuri de unelte de război: pistol subacvatic, vesta antiglonț, echipament de camuflaj și multe altele pe care am să vă las să le descoperiți singuri.

Eu și cu arma mea!

Deși acțiunea este asemănătoare cu cea din *Delta Force* – nr.1 există, totuși, câteva diferențe notabile pe care o să vi le precizez în continuare. O schimbare importantă se remarcă în noul look al clădirilor, vehiculelor și al soldaților. Asta pentru că aspectul acestora a fost vizibil îmbunătățit. De data aceasta s-a insistat ceva mai mult asupra detaliilor fapt care a dus la obținerea unor imagini deosebit de reușite a tuturor obiectelor din joc. Bineînțeles că o contribuție deosebit de importantă o are engine-ul (tot unul Voxel ca la versiunea anterioară, dar diferit de acesta) și grafica extrem de bine realizată. Veți întâlni aceeași atmosferă de război cu strigăte de luptă sau de durere ale celor pe care îi ucideți. În unele misiuni veți avea ocazia să îi vedeți pe cei care sunt ținuți ostateci cum fug disperați să își salveze pielea sau cum se roagă în fața teroriștilor să li se cruțe viața. De data aceasta, background-ul este mult mai bine realizat, ceea ce înseamnă că veți putea distinge mai bine care este dușman și care este tufiș sau copac.

Ar mai fi de menționat faptul că la capitolul dinamică, *Delta Force 2* se comportă mult mai bine decât predecesorul său, ceea ce înseamnă că efectul pe care îl produc armele asupra țintelor este mult mai realist decât la versiunea precedentă. Asta înseamnă că veți simți diferența dintre un pistol mitralieră și un pistol normal, ca să nu mai vorbim de lansatoarele de rachete sau de rachetele ghidate cu laser.

În ceea ce privește misiunile, vă pot spune că vor avea loc în medii diferite, în deșert, munți, văi, dealuri, ziua sau noaptea. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să vă comportați ca un adevărat soldat profesionist, care știe ce face, dacă vreți să faceți față condițiilor neprielnice în care se desfășoară aceste operațiuni militare.

Toate sunetele din joc (mă refer la păcănitul armelor) sunt realizate la un nivel calitativ destul de ridicat. Pe parcursul misiunilor (în special la începutul acestora) veți putea auzi păsările cum cântă, iar după ce vă veți folosi de armele din dotare îi veți putea auzi pe inamici cum „cântă” de durere: aoleuuuu.

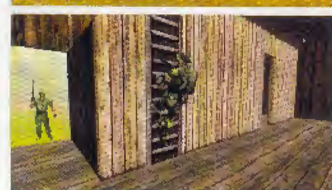
În rest, toate bune și frumoase. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să faceți tot posibilul pentru a face rost de *Delta Force 2* pentru că este într-adevăr un titlu care merită jucat. Dar aveți grijă să nu deveniți dependenți, la fel ca mine. Eu deja am probleme pentru că am rămas în urmă cu articolele și mă bate Claude la cap să îmi termin treaba la timp. Acum vă las, că am de terminat o misiune. Baftă și... watch your back!!!

Wild Snake













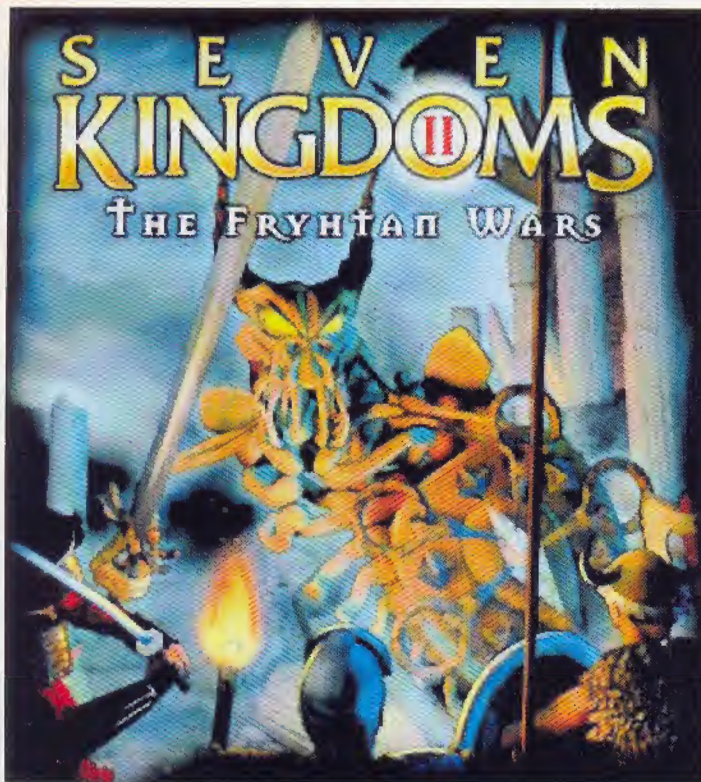
Date tehnice

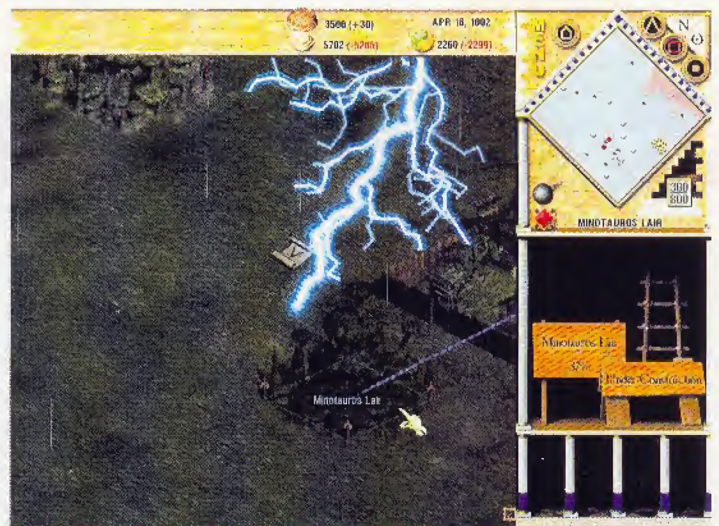
Gen: Acțiune
Producător: NovaLogic
Distribuitor: NovaLogic
Sistem recomandat: P 266, 64 MB RAM, 3DFx, multiplayer, joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	18/20
Storyline:	03/05
Impresie:	8/10

LEVEL 84





Un titlu parcă rupt din povești cu balauri și prințese anunță un joc tocmai cu balauri... deși cred că prințesele ar fi fost mai interesante.

Partea care se scrie cel mai greu într-un articol este introducerea. În primul rând, dacă se poate, ar trebui să șocheze cât mai mult posibil, dar în același timp să rămână în limitele realului, ca să nu vin și să vă spun: „Ați dat de mama dracului! Vă așteaptă..." și uite așa să vă bag în spital de la începutul articolului. În al doilea rând, nu am voie să vă spun chiar din introducere cam despre ce este vorba în joc din două motive mai mult sau mai puțin obiective. Dacă v-aș spune că aveți de-a face cu un joc așa și pe dincolo s-ar putea să nu mai citiți tot articolul și să treceți mai departe... deci articolul nu și-ar mai avea rostul, iar dacă lucrurile stau așa, atunci se supără Marius pe mine. Dar cumva, cumva tot trebuie să încep...

Intro

Nu vă spun ce scrie pe cutie și nici cum arată... voi trece direct la filmul de început al jocului care să fiu sincer nu se ridică la standardele actuale... Calitatea animației este bună, la fel ca și acțiunea acestuia, dar totul se oprește la originalitate. Astfel, cred că aș putea să iau filmele de la *AoE* și *AoK* să le pun la un loc și să-l numesc „Intro la *Seven Kingdoms II*". Oameni cu săbii și săgeți, coifuri și armuri, ziduri, catapulte toată recuzita necesară unui joc ce se desfășoară undeva printr-un Ev Mediu ce se contopește cu lumea fantastică a monștrilor. Observați absența desăvârșită a prințeselor. Singura diferență dintre filmele celor două jocuri o constituie apariția de după sigla jocului a unui monstru al naibii de original, care are coastele pă dinafară și care pe cât e de hidos pe atât de al dracu' pentru că se apucă și mănâncă tot titlul... Mai departe vă las pe voi să vedeți ce și cum... Așadar, îmi voi lua libertatea de a cita – în română – mesajul de bun venit în lumea celor șapte regate, găsit pe site-ul destul de obscur al producătorilor (**Enlight Software**):

„Bun venit în lumea *Seven Kingdoms II*, o lume a intrigii și diplomației, a comerțului și industriei, a trădărilor, spionărilor, cuceririlor... [și alte „...lor" s-ar mai putea adăuga]

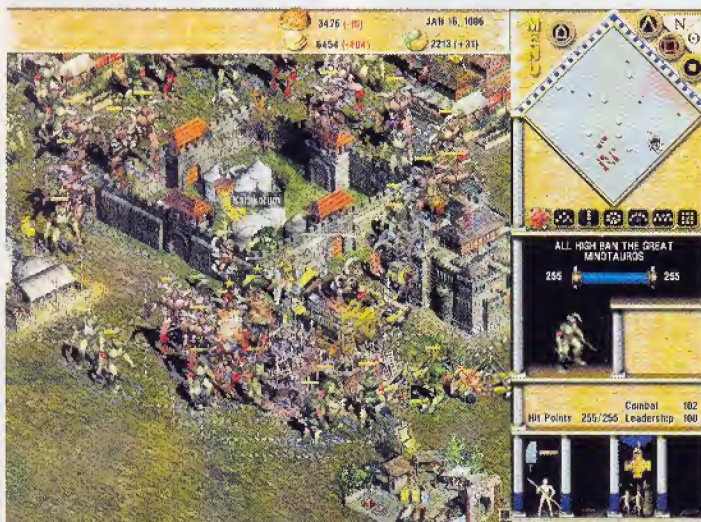
Preluați controlul uneia dintre cele 12 rase umane în plină evoluție: Egipteană, Indiană, Persană, Chineză, Japoneză, Mongolă, Greacă, Romană, Cartagiană, Normandă, Vikingă sau Celtă...

Sau ați putea alege să jucați cu una din cele șapte rase Fryhtan și să experimentați un cu totul alt tip de joc [trebuie să recunosc că lucrurile nu stau chiar așa de bine]. Un mod de joc în care fair-play-ul și mila nu contează mai deloc.

Seven Kingdoms II îți dă eroi, teren 3D, un generator de Campanii, un număr incredibil de unități și arme, mai multe clădiri frumoase și detaliate decât vei ști vreodată să folosești, posibilitatea de spionaj și cercetare precum și multe alte lucruri." Rămâne să decideți voi câte din toate acestea sunt adevărate și câte nu.

Jocul în sine

De la bun început ai ocazia să faci cunoștință cu jocul prin intermediul unui tutorial. Pentru cei care nu au jucat prima parte este posibil să găsească cea de doua parte cam complicată. În primul rând, jocul









este destul de original în ceea ce privește organizarea trupelor și construcția clădirilor. Slavă cerului cu tutorialul, că altfel mă uitam ca mâța-n calendar la niște clădiri – frumoase ce-i adevărat – și nu știam de ce Dumnezeu pierd. Problema este că jocul tinde să te bage puțin în ceață. După un tutorial destul de sumar ți se spune să treci la cucerirea unei serii de orașe și orășele umane. Din nefericire cam tot ceea ce poți să faci, adică cu cele învățate nu poți decât să construiești mai multe Lairs și să faci o grămadă de unități. Selectezi toate creaturile – una mai hidoasă decât alta – și le dai să atace care încotro vede. Bun, să zicem că nu mai aveți chef de selectat unități și de dat iama printre oameni și că vreți să vă avântați singuri singurei în lumea campaniilor. Ei bine, vă așteaptă o ceață și mai lăptoasă. Puteți selecta rasa cu care vreți să jucați și nivelul de dificultate după care puteți să decideți în ce direcție să vă extindeți imperiul. De îndată ce ajungeți însă pe terenul de luptă... stupoare... vă stau la dispoziție o tonă de comenzi... poate că prea multe. Dacă în *Age of Kings* trebuia să aveți grijă de resurse, upgrade-uri și unități, aici aveți de coordonat o grămadă de lucruri în plus: comerțul între orașe, loialitatea supușilor, apărarea eficientă a clădirilor, mineritul și păstrarea unui echilibru decent între consum și producție, descoperirea de noi tehnologii și abilități ce vă pot fi oferite de anumite clădiri. În plus, mai aveți planul diplomatic, care stabilește legăturile dintre națiunile de pe hartă și spionajul. După ce ați terminat cu toate problemele economice – probleme ce vă vor acapara mai tot timpul – puteți trece și la luptă. Aici lucrurile stau cam ca în *Age of Empires*. Luați o armată întreagă o puneți să stea într-o anume formație, mai luați o armată, o aranjați și pe aia, stabiliți un plan de atac și Charge! Ce mi s-a părut ciudat este faptul că din orașele pe care le atacați sar tot felul de bolovani care vă omoară încet dar sigur unitățile. Bun... și aici avem de-a face cu aceeași idee din *AoK* în care clădirile puteau trage cu săgeți, doar că bolovanii cu care se aruncă după soldații tăi arată cam penibil. Luptele pot degenera, cam ca prin *Aok* și de ce nu – câteodată – prin *Starcraft*, în niște cafteli de stradă în care nu se știe care pe cine și cum... Prinde bine în acest sens să fiți siguri pe victorie... adică înainte de a vă avânta asupra unui oraș să vedeți cam ce rezistență poate opune inamicul și de ce nu să aveți la îndemână cât mai multe unități... treaba asta a prins bine mai tot timpul... desigur este indicat/avantajos/elegant să aplicați o anume strategie... dată fiind viteza la care se fac unele unități...



Un element ceva mai interesant pentru o strategie este posibilitatea de a-ți crea niște eroi care pot evolua în funcție de victoriile obținute. Este ceva asemănător cu sistemul de eroi din *Heroes of Might and Magic*.

În concluzie...

Jocul este decent. Partea proastă este că tinde să devină prea complicat din punct de vedere economic și astfel partea cu luptele este cam neglijată. Partea bună este că aveți o droaie de rase, clădiri și unități cu care să vă distrați.

Grafica este destul de impresionantă, încercați să vă imaginați clădirile din *Aok*, *Pharaoh* puse la un loc și veți vedea cam cum arată *Seven Kingdoms II*... partea mai originală o constituie poate și efectele de „timp probabil" – plouă, fulgeră... Unitățile sunt bine lucrate cu mai toate detaliile posibile, iar câmpul de luptă este și el la înălțime cu tot felul de copăcei, dealuri munți și stânci...

În mare, *Seven Kindoms II* vă poate oferi o alternativă la petrecerea timpului liber... veți decide singuri însă pentru câte zile sau săptămâni...

Happy gaming!

Sergio



Date tehnice

Gen: Strategie în timp real
Producător: Enlight Software
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Sistem recomandat: P 120, 32 MB RAM, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	15/20
Storyline:	05/05
Impresie:	7/10

LEVEL 75

NBA Basketball 2000

De curând a început un nou sezon în NBA, atât în State cât și la Fox Interactive



Bătălia giganților a început, la propriu și la figurat... De ani buni, EA Sports cu al său NBA Live domină autoritar piața simulatoarelor de baschet. De-abia anul acesta Microsoft, un alt mamut, a îndrăznit să atace poziția de lider ocupată până acum de canadieni. În confruntarea titanilor s-a aruncat și **Fox Interactive**. Între NBA Inside Drive 2000, pe care vi l-am prezentat într-unul din numerele anterioare și NBA Live 2000 ce va urma, *NBA Basketball 2000* se dorește a fi o tranziție mai reușită decât cea românească.

Fields of glory

În măsura în care timpul liber mi-o permite, urmăresc și eu meciurile din NBA. Uitându-mă la acei jucători cum aleargă, cum sar, cum gândesc fazele, efectiv mi-e rușine să mai spun că am la activ patru ani de Divizie A într-un campionat românesc atât de slab încât, cred că cel mai bun jucător al nostru, dacă ar pleca în SUA, n-ar avea loc nici în echipa cartierului. De fiecare dată când mai apare câte un joc de baschet inima-mi tresaltă de bucurie și de amintiri plăcute, totuși. La fel s-a întâmplat și cu *NBA Basketball 2000*.

Răbdarea nu este punctul meu forte, așa că am trecut rapid peste alegerea echipelor, setarea tastelor etc... După câteva minute de așteptări, arena de joc îmi apare în fața ochilor odată cu echipa gazdă aflată la încălzire. Primul joc de baschet în care sunt prezent și aceste minute premergătoare unei partide. Urmează apoi, în cel mai pur stil american, prezentarea jucătorilor, aceștia intrând în teren unul câte unul anunțați în prealabil de crainicul sălii. Și... lucrurile bune se încheie aici. Odată, demult, am auzit un slogan: „Zâmbărică tot nu pică!"... Aceasta a fost prima frază care mi-a venit în minte atunci când am văzut chipurile jucătorilor. Aproape toți au plantate niște texturi inexpresive pe care sunt desenate niște rânjete.

Finalmente, arbitrul fluieră începutul partidei... hmmm... pardon... care arbitru? Meciul se pare că se va disputa la buna înțelegere, eu cer fault și tu n-ai ce face, că n-ai la cine să protestezi. Mă rog, fluierul de început s-a auzit, probabil de la vreun spectator din sală și meciul începe. De fapt, coșmarul începe. Aș avea un mic sfat pentru băieții de la **Fox Interactive**, să-și facă rost de niște bilete pentru meciurile din NBA, că mie mi-au lăsat impresia că nici măcar la televizor n-au vizionat acest sport. Derularea evenimentelor de pe teren mi-a lăsat impresia că privesc la televizor o încleștare pe viață și pe moarte dintre două nou promovate în Divizia A de baschet masculin a României. Adică, aveau aceleași simptome. Un joc static, lent fără imaginație și fără nici un pic de ambiție.

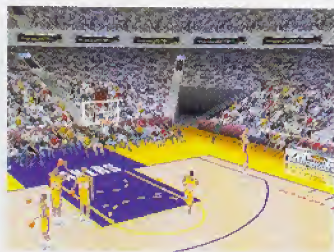


Lovituri sub centură

Baschetul american înseamnă spectacol în primul rând, iar apoi viteză și forță. Dacă forță avem și în *NBA Basketball 2000* celelalte ingrediente lipsesc cu desăvârșire. Am reușit cu un conducător de joc să împing la propriu cei doi pivoți ai echipei gazde de la linia de 3 puncte până sub panou și să înscriu fără ca aceștia din urmă să schițeze vreun gest. De altfel, această stare de amorțeală (o fi de vină sezonul de hibernare care se apropie) pare să fi cuprins ambele apărări. Jucătorii sunt simple jaloane printre care treci fluierând și înscriind dunk după dunk. Și toate astea pe fondul încurajărilor publicului care strigă cu disperare: „Defence! Defence!" Partida se derulează foarte simplu: iei mingea fugi până la panoul advers, dunk. După care computerul preia mingea se întoarce și... dunk. Nici atacul nu funcționează. Trebuie să recunosc, am descoperit o nouă lege a fizicii care spune cam așa: un jucător aflat în plin fuleu nu va reuși niciodată să depășească în viteză un apărător care aleargă cu spatele. Armele ofensive sunt foarte limitate: o mică fentă în timpul driblingului și o piruetă, care, la









modul cum a fost implementată, mai bine o uitau. Pirueta este folosită de toți jucătorii cu scopul de a câștiga teren sau de a se debarasa de adversar. Nici unul dintre aceste obiective nu poate fi atins, de vreme ce în NBA Basketball 2000 pirueta se face pe loc asemeni unei patinatoare la exercițiul de individual compus. Inteligența jucătorilor, în termeni tehnici AI-ul, cred că a fost uitat undeva pe vreo dischetă în laboratoare. Mai mult de jumătate din pase sunt fie în mână la adversar, fie în tribune. Ba mai mult, unii jucători se duc să semneze autografe fanelor din sală, altfel nu-mi explic ce căutau ei pe acolo tocmai în momentul în care le trimiteam mingea. Nu cumva să uit de comoditatea componenților ambelor echipe. Timpul dintre momentul apăsării tastei și momentul în care jucătorul execută comanda este egal cu timpul necesar sorbirii unei cafele și delectării cu o țigară. Deci, domnilor, ca o concluzie: Așteptăm add-on-ul cu AI!

Să vă povestesc și o fază hilară petrecută în timpul unui joc. Calculatorul pune o pasă la halley-hoop. Pe la jumătatea drumului mingii reușesc intercepția. Jucătorul care trebuia să primească mingea își continuă zborul, se izbește de panou, cade pe spate și... se fluieră fault. Unul dintre puținele abateri sancționate, fiindcă în general nu cred să se fi fluierat mai mult de un fault pe meci. Tot la capitolul ilaritate se înscrie și modul în care a fost gândită o aruncare de 3 puncte. Jucătorul în cauză îmi lasă impresia că execută o aruncare de la margine în timpul unui meci de fotbal.

În viața mea n-am văzut un joc de baschet atât de slab. Până și NBA Jam-ul de la începutul anilor '90 era mai atractiv. Este cu atât mai rușinos, cu cât ne apropiem încet de sfârșitul unui mileniu. Și mai ales fiindcă pe piață sunt deja câteva jocuri de baschet excepționale. A compara NBA 99 cu NBA Basketball 2000 e ca și cum ai compara economia României cu cea a Statelor Unite. Este un joc care își merita mai degrabă locul la minireview și pentru prima dată îmi pare rău de spațiul irosit pentru prezentarea unui joc.

Claude







Date tehnice

Gen: Sport
Producător: Fox Interactive
Distribuitor: Fox Interactive
Sistem recomandat: P 200, 64 MB RAM, multiplayer, Win95, joystick

Nota LEVEL

Grafică:	12/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	10/30
Feeling:	10/20
Storyline:	05/05
Impresie:	3/10

LEVEL 51



Pharaoh

Spiritul lui Amon-Ra s-a scoborât în trupul pruncului... A sosit clipa ca Egiptul să-şi câştige locul în istorie.

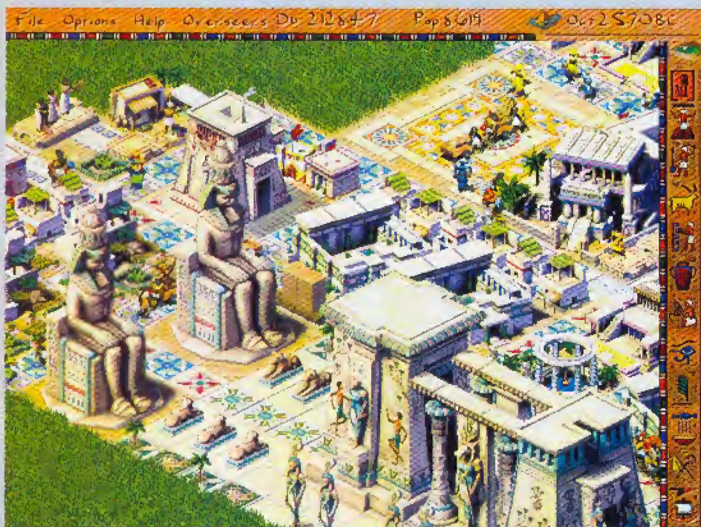
De câteva luni bune, revista LEVEL, prin persoana subsemnatului a insistat foarte mult pe ultima creaţie a studiourilor **Impressions**. *Pharaoh*, căci despre el este vorba, este unul dintre cele mai controversate jocuri ale acestui an. Părerile presei de specialitate cât şi ale fanilor erau împărţite, unii optimişti aveau în continuare încredere în geniul creator al **Impressions** pe când ceilalţi, mai pesimişti, considerau că firma amintită a ajuns la fundul sacului şi încearcă să se salveze prin prelungirea forţată a uneia dintre cele mai reuşite serii de city-builder-e din istoria jocurilor. Am fost unul dintre cei mai înfocaţi fani *Caesar III* şi de aceea am şi ţinut să fiu la curent cu toate informaţiile referitoare la *Pharaoh*. După îndelungi aşteptări şi foarte multe ore petrecute în compania demo-ului am avut în sfârşit ocazia să joc versiunea finală a unui joc ce mi-a atras atenţia încă din ziua în care a fost anunţat. Din două motive. În primul rând fiindcă atinge un subiect foarte drag mie (Egiptul Antic) şi în al doilea rând fiindcă Caesar 3 mi-a răpit la rândul său extrem de mult din timpul liber.

Anii Piramidelor

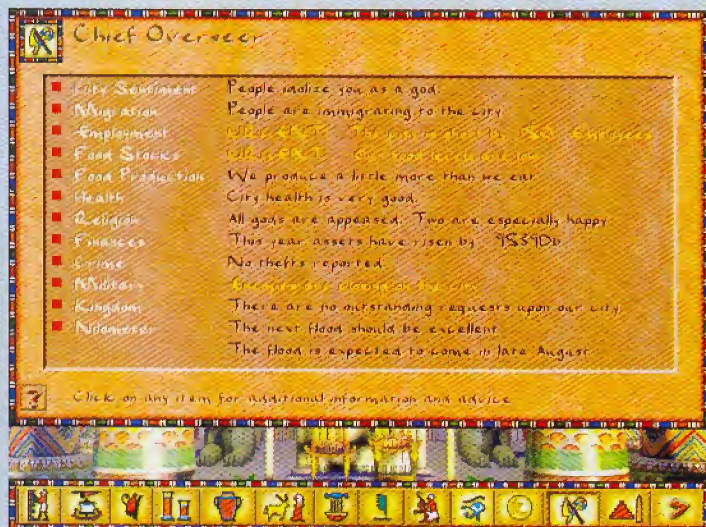
Asemănările dintre *Caesar 3* şi *Pharaoh* sunt multiple începând de la acelaşi producător, **Impressions**, până la utilizarea aceluiaşi engine. Nu este un joc original, poate fi considerat mai degrabă o continuare sau o alternativă a *Caesar*-ului. Citind această introducere veţi fi tentaţi poate să ziceţi: Şi atunci de ce l-au mai scos? Ce are atât de extraordinar? Dacă aveţi un pic de răbdare o să aflaţi.

Nu vreau să încep să vă descriu jocul în amănunţime; dacă aţi trecut măcar prin vreunul dintre cele 3 *Caesar*-uri ştiţi ce aveţi de făcut. Voi încerca să amintesc doar lucrurile noi sau îmbunătăţirile aduse. Nici nu vreau să încep această prezentare fără să amintesc de Henry Beckett, cel care a compus muzica pentru *Pharaoh*. Este de-a dreptul fenomenală. De multe ori încarc jocul doar pentru a asculta muzica, iar căţelul meu săracu' începuse şi el la un moment dat să urle pe ritmuri orientale. Un element care ne sare în ochi încă de la primele butonări este grafica de excepţie şi grija pentru detaliu. Dacă dezvoltarea oraşului ţi-o va permite, poţi să-ţi petreci câteva minute bune admirând arhitectura caselor sau echipamentul cetăţenilor. Eu unul am stat vreo cinci minute doar ca să privesc un crocodil cum înoată. Ca să nu mai vorbim de maiestuoasele monumente (atât de trâmbiţate în toate reclamele făcute jocului). Aici intervine genialitatea producă-











torilor. Erau conștienți că Pharaoh nu va aduce prea multe noutăți, iar dacă și pe acestea câteva ni le-ar fi introdus în joc rapid, interesul nostru ar fi pierit urgent.

Epopeea ta, de fapt a familiei tale, începe încă din primi ani de manifestare ai civilizației egiptene, decadă în care, misiunile au mai mult rolul unui tutorial pentru aceia care au sărit peste experiența Caesar. A doua și a treia decadă încep să arate primele tentative de exprimare grandioasă a cultului morților la egipteni, dar sărmanele mastabe nu vor fi decât un scurt aperitiv pentru ceea ce va urma. Către finalul jocului vor începe să apară vestitele piramide, temple și obeliscuri, sfincși și alte construcții grandioase care vor necesita ani întregi de muncă dar și un spațiu imens.

Trecând mai departe, modificări substanțiale s-au adus sistemului agricol, care depinde acum de capriciile Nilului. Zeii sunt mult mai prezenți în viața cotidiană și a apărut un concept nou, cel de patron-god. Acest zeu are sub oblăduirea sa orașul respectiv și bineînțeles că va trebui să-i dedici mai multe temple decât celorlalte divinități. Festivalurile date în onoarea zeilor se vor desfășura acum pe un „festival square" așezat la o intersecție de drumuri. De altfel, cu excepția uneia singure toate zonele de divertisment vor fi amplasate în intersecții.

De la Tibru la Nil

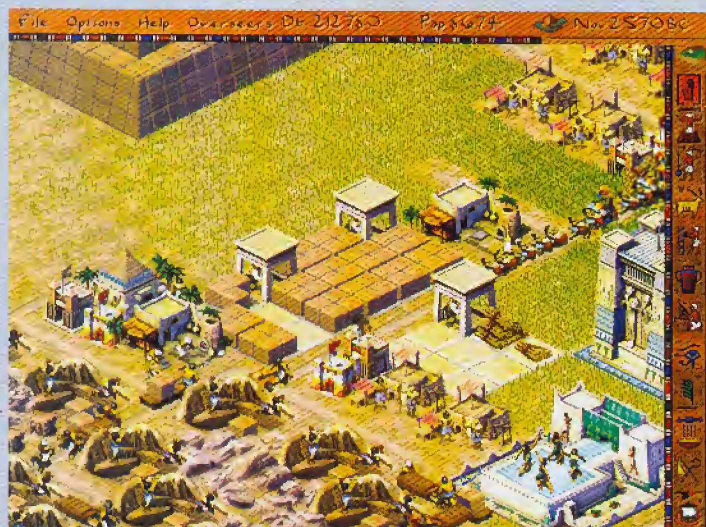
Multă lume s-a plâns după ce au jucat *Caesar 3* de imposibilitatea de controla traseele personajelor. Astfel te trezeai că market trader-ul tău se plimba prin munți în timp ce cartiere întregi mureau de foame. *Pharaoh* vine cu o inovație în acest domeniu, roadblocks. Deși nu funcționează exact cum ne-am fi dorit, sunt destul de eficiente reușind să limiteze aria de plimbare a anumitor personaje.

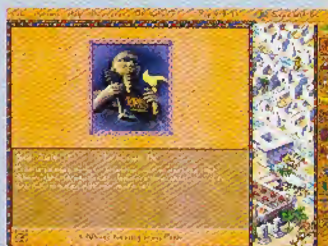
Din nefericire împrumutarea engine-ului de la *Caesar 3* a făcut posibilă prezența unora din inconvenientele acelui joc. Astfel, sistemul militar este în continuare rudimentar, lăsând impresia că este ignorat. Managementul depozitelor de materiale poate deveni un adevărat coșmar uneori, cărăușii au prostul obicei de a alege drumul cel mai lung, iar unele resurse nu sunt bine exploatate. De exemplu, o fermă produce grâu și paie. Din nefericire, cantitățile imense de paie produse nu au decât o singură utilitate: la cărămidărie. În rest îți umple depozitele degeaba, într-una din misiuni nici măcar nu puteam să le export.

Ce mai... vă sfătuiesc să aveți răbdare până pe la misiunile 8-9 fiindcă de atunci încolo veți avea ce vedea. S-ar putea ca noutatea adusă de monumente odată dispărută rejucabilitatea lui *Pharaoh* să fie egală cu zero. Cu toate acestea rămâne un joc de excepție și după ce-l termin, îl voi mai juca încă odată doar pentru a construi cele mai frumoase orașe care s-au văzut vreodată.

Claude







Date tehnice

Gen: City building
Producător: Impressions
Distribuitor: Havas Interactive
Sistem recomandat: P 166, 32 MB RAM, Win95,

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	21/30
Feeling:	18/20
Storyline:	04/05
Impresie:	8/10

LEVEL **84**

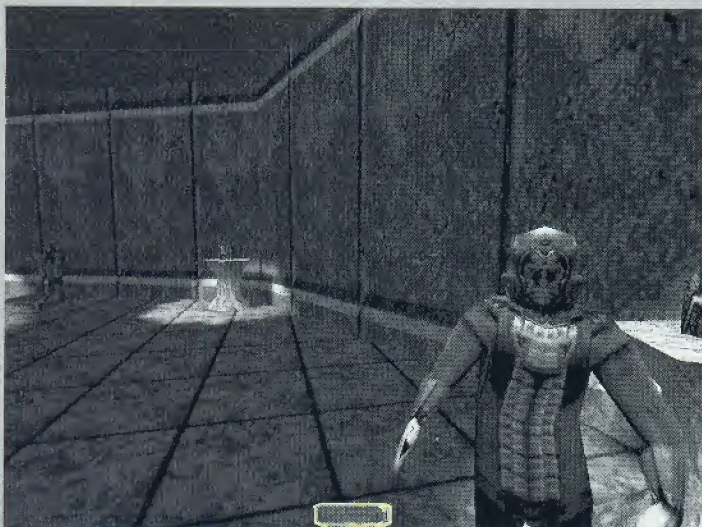
Thief Gold

În piele de Garret, cu mâinile în buzunare(le altora), cu şperaclul în broasca vecinului, cu urechile mari şi cu inima cât un purice.

Adică, hoţ în toată regula, dar cu schepsis. Pentru că, pasionaţii ştiu de ce, *Thief – The Dark Project* este în opinia mea cel mai bun first person single player făcut de la Dumulescu încoace. Joc de oameni răbdulii şi cu sume mari de neuroni păstrate la ciorapul tras pe faţă, *Thief* te pune în persoana lui Garret, hoţ cu fire de detectiv particular a la Ellery Queen, care trebuie să ştie să folosească întunericul pentru a se ascunde şi călcătura pâş-pâş pentru a nu fi auzit de victime. Iar, dacă acestea sunt oameni, şi vrei să joci *Thief* ca un adevărat meseriaş, adică pe Expert, ia-ţi gândul de la crimă. Garret nu este un ucigaş, sau cel puţin aşa am citit eu acest joc. Ba mai mult, e drept, cam fără voie, pare să fie un fel de justiţiar. O mână stângă a mâinii drepte, căci, din lipsă de alte materii prime, face binele din rău – într-un final melancolic, dar pozitiv.

Cinstea hoţului ...

... nu mai există în Thief Gold. În primul din cele trei nivele noi intercalate printre cele deja existente, şi care constituie o parte a plusului adus de versiunea Gold, Garret trebuie să fure chiar de la nişte hoţi. Având în vedere că acest prim nivel nou, numit „Thieves' Guild", este imediat următor nivelului „Assasins", în care Garret era cât p-aci să fie ucis de un confrate din Ghilda Hoţilor, este de înţeles dispariţia oricăror reţineri ale eroului nostru în a da gaură în bugetul subteran al tovarăşilor săi de breaslă. Chiar subteran, căci totul se întâmplă sub oraşul încă nenumit în care se desfăşoară Thief. Acolo, în reţeaua bine dezvoltată şi bine întreţinută de canalizare a oraşului, se află un al doilea oraş, al proscrişilor. Locul în care membrii Ghildei Hoţilor îşi duc traiul şi îşi ascund prada, sau se fac că se feresc de legea care se face că se aplică. Vedeţi voi, mare diferenţă între „acolo e ţara mea" şi tărâmul imaginar al proiectelor întunecate, nu prea există. Şi-ţi dai cel mai bine seama de asta citind notiţele celor doi mahări ai hoţilor în casele cărora pătrunzi cu gândul curat de a arunca în buzunarul tău orice ban murdar de prin seifuri. Acolo, negru pe alb, sunt înşirate liste întregi de cheltuieli de genul: „143 – plătit magistratul Cutare", „50 – omorât ofiţerul Zetulescu", „250 – plătit bunăvoinţă Lady X", „35 – rupt picioare lui Yaru", „300 – uns judecătorul Wdean". Ba chiar, am suferit una din dezamăgirile crunte ale vieţii mele constatând că printre cei ce primesc mită se află şi o grupare de hammeriţi – pe care îi admirasem dintotdeauna pentru intransigenţa de un peremism luminat pe care o manifestau la adresa infractorilor.



„Thieves' Guild" este un nivel mult mai dificil decât ne-am obişnuit în versiunea anterioară de *Thief*, în care, cu inamici umani, era destul de uşor de trecut mai departe, chiar pe Expert. Nu, ca dificultate, acest nivel pare să ne pregătească pentru şocul întâlnirii cu creaturile infernale ale lui Constantine. În acest scop, designerii de nivel ne-au pregătit o excelentă provocare, în casino-ul subteran al hoţilor. Unde mesele de joc sunt supravegheate din cuşti speciale de oameni înarmaţi, unul cu sabie, al doilea cu arc. În aşa fel încât tacâmul este aproape complet. Iar sursele de lumină sunt, în mare parte, din cele cu felinar de sticlă, deci nu pot fi stinse de săgeţi cu apă. He, he, trebuie ceva îndemânare ca Expert, şi cu atât mai mult am folosit atragerea inamicilor cu ajutorul zgomotului, către spoturile neluminate în care mă ascundeam. Ceea ce era foarte rar cu adevărat necesar în Thief-ul vechi.

De fapt, adevărul este că geniile pline de umor de la Looking Glass au încercat să îndese în cele trei nivele noi din versiunea Gold a *Thief – TDP* acele elemente ce nu fuseseră suficient exploatate în prima apariţie a jocului, dar au fost cerute de jucători. Astfel, fiecare din aceste nivele se remarcă prin câte o caracteristică aparte. Pe lângă dispunerea umanilor în locuri în care înaintarea îţi devine mai dificilă, iar moss arrows devin cu adevărat indispensabile, „Thieves' Guild" este foarte vast. Am fost chiar uimit de multele hărţi ce mi-erau disponibile la apăsarea tastei „m". Un ditamai labirintul de canale şi incinte subterane, suficient de alambicat pentru a te face la un moment dat să te dai ca bezmeticu' cu capul de toţi pereţii, în căutarea drumului cel bun, care te scoate la „Mission completed". Dar nu te plictiseşti nici un moment, dată fiind senzaţia de *Thief*, stare sufletească aparte pe care ţi-o insuflă acest joc, şi care nu numai că nu s-a pierdut, dar este amplificată în versiunea Gold.

Magii, şi ei, pe acolo ...

„Mage Towers", al doilea nivel nou apărut în *Thief* se află înainte de „The Lost City". Şi cum obiectivul principal este de a găsi Talismanul Pământului, cred că este limpede faptul că talismanele, în număr de patru, cu care se poate deschide poarta Catedralei Bântuite, nu se mai găsesc în numai două nivele, adică în cel deja pomenit şi în Templul Hammeriţilor. Avem acum patru nivele, fiecare cu talismanul lui, ce trebuie găsit şi recuperat de Garret.

În prezentarea oficială, adică de pe site-ul Eidos, se spune că în Thief Gold apare o nouă categorie de oponenţi – Magii. Ei bine, este un fel de-a spune „nouă", căci lucrurile sunt destul de vechi şi de răsuflate cu magii ăştia. Adică, ei sunt absolut identici cu ierarhii hammeriţi în privinţa comportamentului şi al modului de atac. Singurele diferenţe sunt hainele şi capacitatea de a rezista în medii ostile – magii de foc pot călca în foc fără probleme, spre exemplu. Sunt şi foarte ageri, având auzul şi văzul sensibil mai dezvoltate decât ale unor gărzi obişnuite.

Altfel, elementul aparte pe care îl descoperim în „Mage Towers", şi care nu a fost deloc exploatat în primul *Thief*, deşi engine-ul Dark o permitea, este jocul tip platformă. Acesta este prezent sub două aspecte – cel strict de platformă care pluteşte prin aer după o anumită traiec-

torie și pe care trebuie să sari pentru a putea trece mai departe, și cel de suprafață periculoasă, pe care nu poți păși decât în anumite condiții. În acest caz, este vorba despre table încinse, în Turnul Focului, dar care, din când în când, se răcesc, permițându-ți să le calci. Combinația dintre aceste table de temperatură variabilă și nevoia de a te deplasa între puncte slab luminate, pentru a nu fi surprins de magii care patrulează, mi s-a părut o idee inspirată a producătorilor, și un element care revigorează genul platformă.

Fantoma de la Operă

Inițial, văzând denumirea celui de-al treilea nivel proaspăt apărut în *Thief*, și anume aceea de „The Echoing Caverns", mi-am spus enervat că iar o să am parte de niște subterane. Care pot fi drăgălașe, în „The Horn of Quintus" sau în „Thieves's Guild", dar, dacă sunt prea multe, ar putea deveni agasante. Mi-a fost înșelată în mod plăcut această temere, pentru că, din niște grote sordide, am fost trimis de căutarea mea (este nivelul în care trebuie să descoperi Talismanul Focului) în chiar clădirea Operei, din orașul, repet, încă fără nume, în care trăiește Garret.

La Operă, acel aspect al jocului pe care este evident că au pedalat mai cu foc producătorii, este cel al ușilor și coridoarelor secrete. Ei bine, la propria inspirație și spirit de observație, sau ghidați de diverse bilete și bilețele (unul chiar de amor, către o șanteuză frumușică), veți descoperi o întreagă rețea secretă de pasaje și intrări către cele mai importante puncte din clădirea Operei. Veți avea nevoie de ele, pentru că sunt cel puțin două situații critice, în care două gărzi stau față în față, practic protejându-și una alteia spatele. Iar lumină, din belșug în jurul lor. Și stai prost cu săgețile și minele cu gaz soporific. O provocare veritabilă – dar, prin intrări secrete, toată paza poate fi fentată cu eleganță.

Una peste alta, teribil de amuzant acest nivel, „The Echoing Caverns". În special pentru că, aflându-te la Operă, poți auzi interpreți încălzindu-și vocea cu exerciții specifice, orchestra acordându-se, sau chiar mici pasaje instrumentale solistice, repetate de diverșii membri ai orchestrei. O bogăție de sunete, care te poate distrage de la a fi atent la zgomotele de pași ale gărzilor. Iar gărzile, zău, parcă sunt mult prea multe pentru o simplă Operă. Doamne iartă-mă, dar, nici dacă ai militariza Ministerul Culturii, nu ai trimite atâta purcoiu de soldați ca să-și satisfacă stagiul militar la Operă. „Mi-am făcut armata la Opera de Stat din Xușteni. Am băgat gardă două luni în fosa orchestrei, o lună în loja Consiliului Municipal, da' cel mai fain a fost o săptămână în sala de repetiții a balerinelor, cu porție triplă de bromură la ceai."

Aproape de perfecțiune

Alambicarea hărților unui nivel, introducerea elementelor de platformă și exploatarea la adevăratul lor potențial a ușilor și coridoarelor secrete, toate acestea completează de minune prima versiune de *Thief – TDP*. Cred că, dacă varianta Gold ar fi fost cea dintâi pe care aș fi jucat-o, aș fi spus, dus de năvala entuziasmului, că *Thief* este cel mai bun titlu de care a avut parte HDD-ul meu vreodată.

De fapt, mă rețin cu greu să nu scap porumbelul ista din buricele celor două degete cu care îmi tastez articolele. Mai ales că, pe lângă cele trei adaosuri de bază pomenite mai sus, *Thief Gold* are și buchetul mai bogat. În ideea că, deși aparent colaterale, câteva chestiuni te fac să intri mai bine în atmosfera cu adevărat straniei lumi a lui Garret. În primul rând, afli mai multe elemente despre modul în care este structurată această lume – hoții sunt ghildari, porniți împotriva unei monarhii căreia nu vor să-i plătească taxe (veți afla asta dintr-o inscripție pe un perete, în „Thieves' Guild"); Magii se adaugă Hammeriților și Păstrătorilor, fiecare în felul lor continuatori ai Tradiției; există o „lume bună" în oraș, care merge la Operă, din diverse motive, în orice caz, cele mai multe legate de ițele frecventelor intrigi.

> We chose our profession in defiance of the greed of the monarchy. We will not live for the sake of taxes to fatten the nobles pockets. We choose to live the only life available to those who would truly be free. We are Thieves.

Apoi, în *Thief Gold* s-au pus la punct toate chestiunile de sunet legate de implementarea EAX 2.0, care dădeau rateuri în patch-urile precedente. Acum reverberația sălilor este impecabilă, iar, cu excepția câtorva bug-uri minore, se poate auzi prin uși, la modul în care se simte că sunetul este atenuat de lemnul sau metalul din care sunt făcute. Aproape perfectă, ca de altfel întregul joc, implementarea EAX 2.0 își dezvăluie totuși un punct slab în nivelul „The Echoing Caverns". Într-o grotă de piatră de dimensiuni apreciabile, întâlnești un Ermit, un sihastru ciudat, care îți comunică cu voce mai mult decât tare obsesiile lui legate de o anume Lady V, noua directoare a Operei. Cu greu am putut înțelege spusele pline de indicii folositoare ale acestui Ermit, și asta datorită reverberației absolut excesive. Aș îndrăzni să spun că, în anumite condiții de dimensiune a incintei, de material al pereților și de caracteristică de frecvență și amplitudine a sursei de sunet, EAX 2.0 produce o reverberație nenaturală, mult prea puternică și „consistentă" (anume cu prea multe reflecții de grad *n*). Este, însă, prima dată când sesizez un asemenea comportament acustic. Să fie vorba de rezonanță?

Mai adaug doar faptul că sabia lui Constantine a fost făcută mai puternică, în această versiune. Poți mult mai ușor să omori creaturile Trickster-ului, chiar dacă ai fost reperat de ele – acum ai o armă cu care le poți face față în lupta corp la corp. Și cu aceasta, considerând evident că dimensiunea prezentului articol trădează bucuria pe care mi-a adus-o versiunea Gold a *Thief – The Dark Project*, închei cu nerăbdare, pentru a mă întoarce la joc, pe care sunt pe cale să îl termin a treia oară pe Expert. Nu uitați, însă, că este foarte aproape de apariție *Thief 2* – deci, „Beware of the dawn of the Metal Age!".

Marius Ghinea



Date tehnice

Gen: Stealth action & adventure
Producător: Looking Glass
Distribuitor: Eidos Interactive
Sistem recomandat: P II, 64 MB RAM, directX, Win95,

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	30/30
Feeling:	20/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 94

„E troiene-afar',
Şi oasele mă dor
Oare cin' m-a sumonat,
Că-mi vine să-l omor" –

Balada Revenantului de toamnă

Revenant

În aşteptarea lui Diablo2, vă sugerez să vă „trozniţi" degetele şi să faceţi un Revenant, deoarece este atât de asemănător.

Sinele rătăcit!

„Locke d'Avernon murea şi el pe malurile înnoptate ale Styxului! Deodată simţi că ceva-l trage-n sus! Era puternicul vrăjitor Sardok, ce cu puterea minţii şi vrăjii îl aducea pe tărâmul Ahkuilon-ului, deşi pe el nu-l întrebase nimeni dacă vrea!" – din jurnalul precedător baladei.

Un nou RPG, altă poveste...

Revenant este un RPG apărut pe piaţa şi aşa saturată a jocurilor de acest gen, dar care a reuşit, totuşi, să urce în topuri. De ce, mă voi strădui să vă explic în rândurile ce urmează, şi sper să vă conving şi pe voi să-l jucaţi!

Cinematix, adică producătorii, s-au gândit să ne ofere ceva extraordinar din toate punctele de vedere. În primul rând au luat un engine la care au adăugat foarte multă grafică SVGA de foarte bună calitate, jocul având un suport Direct 3D foarte bine conceput, ceea ce face ca Revenant să „meargă" fără probleme cu majoritatea plăcilor 3D de pe piaţă. Tot pentru ca aspectul grafic să fie foarte competitiv, producătorii l-au adus în echipa grafică pe canadianul Den Beauvais, un grafician SF şi fantasy, care şi-a „lăsat" amprenta asupra lui Revenant. Rezultatele: EXTRAORDINARE! Dacă nu mă credeţi, convingeţi-vă singuri!

Intriga acestui titlu este destul de simplă: Sardok, puternicul vrăjitor al insulei Ahkuilon, te-a „summonat" pe tine Locke d'Avernon, dându-ţi un nume consacrat şi anume Revenant. Fiind Revenant, eşti obligat să asculţi de Sardok deoarece vraja cu ajutorul căreia ai fost adus de pe Tărâmul Morţii îl face pe Sardok stăpânul tău. Misiunea ta este să distrugi cultul religios ce a invadat insula Ahkuilon şi a răpit-o pe fata Ducelui, dar vei îndeplini şi multe alte misiuni pentru a-ţi atinge ţelul, unele din ele fiind spre binele locuitorilor insulei, altele redându-ţi câte un pic din memoria pierdută. A, am uitat să vă spun că eroul nostru nu ştie cine este! Poveste obişnuită de altfel, în care vii tu şi salvezi pe toată lumea!

Păşind prin Ahkuilon

Revenant are o interfaţă foarte asemănătoare cu Diablo. Eroul tău, numit Revenant de către vrăjitorul Sardok, poate folosi o multitudine de arme (săbii, topoare, buzdugane), îmbrăca diferite armuri ce conferă protecţie la foc, fulger, otravă etc. Conceptele de „belt" (curea) şi „memorized spells" (vrăji memorate) îşi arată utilitatea extremă (mai ales în Caves) în *Revenant*, cu ajutorul lor poţi accesa mult mai uşor diverse obiecte din „inventory" (totalitatea obiectelor găsite sau obţinute în urma luptelor) pentru a le folosi: poţiuni de viaţă, poţiuni de mana şi vrăji de reîntregire a vieţii, vrăji distructive.

Şi uite-aşa, fără să ştii de nici unele, te trezeşti că trebuie să pleci să-ţi învingi adversarii. Ducele îţi dă o simplă sabie, o armură foarte slabă şi-ţi comunică: „Te aştept cu rezultate pozitive, tovarăşe Revenant" (nu zice el chiar aşa, dar să o lăsăm cum a căzut!).

Te plimbi un pic prin oraşul Misthaven, intri prin diferitele „shop"-uri de arme, armuri, poţiuni şi obiecte utile şi-ţi dai seama că n-ai nici un ban! Singurul dispus să te ajute să-ţi recapeţi abilităţile de luptă este maestrul de luptă Jong, care-ţi va arăta diferite atacuri speciale (un tip de atac la câteva nivele de experienţă!), cu ajutorul cărora poţi să dobori adversarii de nivele mai mari. Aceste atacuri speciale sunt foarte utile şi se obţin prin combinaţii de taste sau apăsarea de mai multe ori a aceleiaşi taste. Neavând altceva ce să mai faci, pleci în pădure şi începi să „killăreşti" tot ce-ţi iese în cale, la început pentru a acumula experienţă, mai târziu pentru a finaliza toate quest-urile necesare şi a duce jocul la bun sfârşit. Nefiind extrem de experimentat mai întâi în pădure omori nişte păianjeni micuţi ce-ţi dau experienţă şi ceva bani. Cu banii pe care-i culegi mergi în oraş şi cumperi alte arme, armuri, poţiuni etc. Ieşi din oraş şi te apuci să omori creaturi mai mari. V-aţi prins cum merge treaba?

Ogrok County ... şi altele

Tot ceea ce am spus mai devreme este valabil, dar personajul nostru trebuie să aibă un ţel! Şi tot









plimbându-se el prin pădure va trebui să ajungă de partea cealaltă a munților prin Caves. Dar ca să intri în Caves trebuie să mergi în tabăra Ogrok, iar în teritoriul lor nu poți intra decât dacă ai un medalion la gât pe care îl vei recupera de pe insula Arakna. Pe insula Arakna ajungi numai dacă îi duci marinarului din oraș inelul ce l-a pierdut în Tower, dar în Tower nu poți intra decât cu o cheie specială numită Solaria Key ce se află la gâtul unui personaj ce este prizonier în tabăra Druhg. Complicat nu? Stați să vedeți mai încolo.

Niște rele mici, dar asta e... îl jucăm și așa!

Revenant nu are facilitatea numită Journal (unde să fie autonotări ale obiectivelor), deci nu poți ști ce trebuie să faci, de aceea este necesar să fi atent la toate discuțiile pe care le porți cu majoritatea NPC-urilor (non-playing chracters)!

După ce omori fiecare creatură primești puncte de experiență, și la momentul când ai acumulat destule puncte poți avansa un nivel, iar două caracteristici principale vor fi incrementate cu o unitate, sau o singură caracteristică cu două unități. Păcat că nu avansează cu toate caracteristicile, dar cred că au gândit-o producătorii destul de bine, așa că ce să-mi bat eu neuronii cu această problemă?

Alternanța zi-noapte este redată foarte bine, la fel și exploziile împreună cu efectele vrăjilor, care aș putea spune că sunt foarte impresionante, toate acestea datorate graficii de excepție.

Un alt lucru bun este că poate fi reglat nivelul de violență, astfel ca părinții care nu doresc să-și vadă copii asaltați vizual de „grozăveniile" grafice, printr-o simplă ajustare a nivelului de violență își pot scăpa odrasla de coșmaruri nocturne. Dar ce ne facem, că au învățat să umble și la respectiva bară de control? Atunci le închidem calculatorul! He he...





Concluzie

Revenant mi s-a părut a fi axat mai mult pe partea de luptă, și nu pe cea de quest, toate quest-urile din interiorul jocului fiind destul de ușoare, mai ales că nu poți trece mai departe decât după ce ai omorât „bestia" ce păzea obiectul (de exemplu cheia) ce trebuia folosit pentru a trece în nivelul următor, lucru ce nu prea reliefează acțiunea nelinară pe care au tot lăudat-o producătorii!

Acestea fiind spuse vă doresc baftă să-l învingeți pe monstrul Solifuge (la sfârșitul labirintului din Caves, cu condiția să reușiți să-i dați de capăt), și în The City of The Children să faceți arșice toți inamicii și să-i dați de capăt la toată povestea asta, dar am și eu o nelămurire mică?

Oare plănuiește **Cinematix** un add-on? De ce întreb acest lucru? Deoarece Revenant este conceput pe module, de fiecare dată când încarc salvările, pe ecran apare „Module:Ahkuilon".

La Diablo, Blizzard a lansat acum un an Hellfire (un add-on destul de reușit) și l-am jucat cu plăcere, chiar dacă nu a adus foarte multe lucruri noi!

Reve-K'shu

Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Cinematix
Distribuitor: Eidos Interactive
Sistem recomandat: P 233, 32 MB RAM, DirectX, multiplayer, Win95,

Nota LEVEL

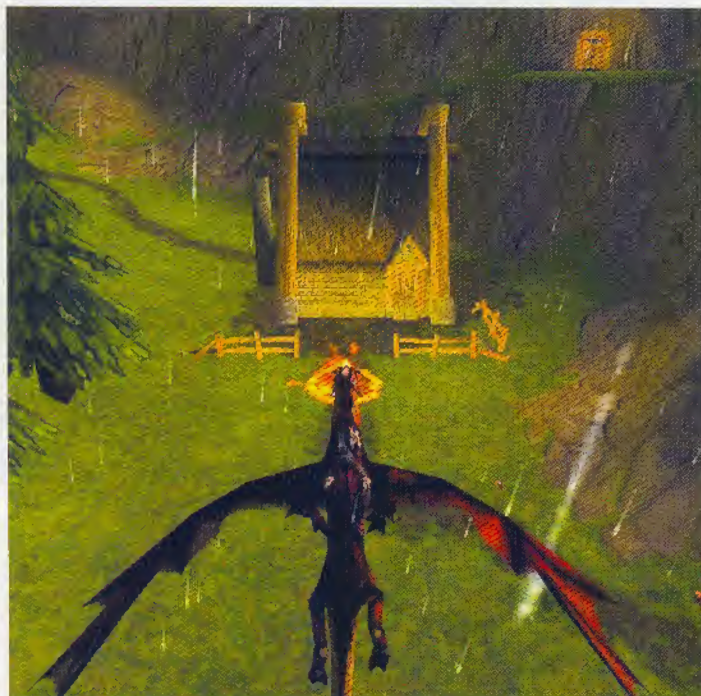
Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	18/20
Storyline:	03/05
Impresie:	9/10

LEVEL 88



Drakan of The

A fost odată ca niciodată o fată frumoasă





Demult, atunci când regii, precum şi alte forme de pus moţ la masele populare, nu existau, bunul mers al Lumii era vegheat de o castă aparte de războinici călare pe dragoni, numită Ordinul Flăcării. Să nu vă închipuiţi însă că dragonii erau simple vite folosite ca bidivii scuipători de foc. Nu, dragonii erau asemenea celor din poveştile cu iz de mitologie celtică pe care le-a însăilat maestrul genului, Tolkien. Poate aţi auzit de cartea „The Hobbit", tradusă la noi sub titlul „Poveste cu un hobbit". Nea Tolkien îi este autorul, şi al unei întregi serii pornite de la aceasta, strânsă sub numele de „The Lord of The Rings". În toate aceste scrieri, dragonii sunt înzestraţi cu inteligenţă, vorbire şi chiar umor. La fel stau lucrurile şi în Drakan. Sau, cel puţin, stăteau, până când un pizmaş aţâţător de zâzanie a dezbinat Ordinul Flăcării, aducând anarhia, războiul şi pustiirea. Învins cu ajutorul unei săbii magice, Sabia Runei, cel pe care îl vom numi Trădătorul a fost închis în adâncurile Pământului. Dar lumea nu a mai rămas ce fusese. Dragonii, altădată tovarăşi credincioşi ai oamenilor, au plecat în legendă. Ordinul Flăcării a devenit un mit.

Puţini dragoni au mai rămas în astă lume. Rynn, eroina al cărei trup subţire şi înalt, cu bucuţe prunisferice, îl vom umple cu voinţa noastră de jucători, va trebui să-l găsească pe Arokh, singurul dintre aceştia rămas de partea Binelui. Şi, împreună cu Arokh, legaţi prin straniul legământ de viaţă şi de moarte al Ordinului Flăcării, să plece în căutarea fratelui voinicei noastre, răpit de una din bandele Trădătorului.

În aer ...

Parcă acolo le place cel mai mult dragonilor, nu? În zbor, se pot apăra mult mai bine de orice atacator, fie acesta de la sol sau din aer. Drakan este şi un surprinzător simulator de dragon, oferindu-ţi fără de număr ocazii în care Rynn, călare pe Arokh, se va prinde în dogfight cu alte zburătoare de foc scuipătoare. Vă rog să mă credeţi că nu am mai întâlnit o asemenea senzaţie, completă în toate chichiţele ei de zbor pe spatele unei reptile înaripate. Adică, în momentul în care Arokh vrea să „capete altitudine", dă viguros din aripi, când vrea doar să stea în aer dă mult mai lejer, cu gesturi largi, iar în picaj îşi foloseşte aripile numai pentru planare, întocmai ca un deltaplan. Iar vântul îţi vâjâie pe lângă urechi precum duruie motoarele în NFS, adică în aşa fel încât ştii cam pe unde bate acul de la vitezometru.

Şi dacă ar fi numai aripile (alcătuite dintr-o membrană spectaculos de semitransparentă – un efect deosebit)! Dar întreg trupul lui Arokh respectă teoria din manualul de „Fizică a zborului la reptilele mari". Membrele se balansează pentru compensarea momentelor de inerţie care apar, iar coada se mişcă efectiv în aşa fel încât să-i fie de folos la echilibrare şi direcţie în zbor. Fără umbră de îndoială, realizatorii jocului au studiat cu





– Order Flame

care își upgrada dinozaurul ...

mare atenție adevăratele zburătoare, iar rezultatele se văd. Una din consecințele firești ale dorinței lor de a crea un dinozaur cât mai realist zburător este aceea că Arokh are o formă complexă, corpul, gâtul și coada (foarte lungi), membrele și aripile fiind formate dintr-un mare număr de segmente, ce se află în permanentă mișcare în raport cu restul trupului. Este cea mai reușită creație de biomecanică virtuală pe care am văzut-o vreodată într-un joc (deși monstrul cu trei capete de care dai în Half-Life, acela pe care trebuie să-l ucizi în siloz prin aprinderea combustibilului de rachetă, se află și el pe aproape ca realizare). Iar faptul că poate fi upgradat în diverse momente ale desfășurării acțiunii, adică i se pot adăuga noi „arme", completează fericit alcătuirea lui Arokh. Acesta va putea să scuipe foc, lavă, gheață, fulgere sau grimstone, în mai multe moduri – de distanță și de apropiere, reflecting projectiles, ori chiar de tip heat-seeking missiles (foarte, foarte importante în „dragonfight").

... și sub pământ

Aduse de pe celălalt tărâm de puterea magiei Trădătorului, brute mizerabile din familia numeroasă a goblinilor, orcilor, wartok-ilor sau trollilor au purces încet, dar sigur, la cucerirea lumii. Până la creșterea în suficientă măsură a puterii stăpânului lor, hoarda ocupă locuri mai potrivite cu adâncurile infernale din care au fost asmuțite către oameni. De aceea, mai mult de jumătate din Drakan se petrece în subterane, în mine sau în ansambluri subpământene de hrube locuite legate prin tuneluri. Având în vedere acest lucru, mi s-a părut de mirare modul stângaci în care realizatorii jocului au tratat chestiunea mișcării punctului din care este privită Rynn. Dacă în spații largi, sau outdoor, nu există nici o problemă, în tunele, la apropierea de un perete sau la strâmtoare, imaginea începe să oscileze iar apoi să tremure zdravăn. Ceea ce este foarte incomod în momentul în care Rynn este în plină luptă. De multe ori am fost obligat să mă retrag sau să fug, pentru a ajunge într-un loc mai larg.

Totuși, această problemuță știrbește prea puțin din calitatea jocului. Oponenții sunt ageri în mișcări, iar cei mai mulți foarte puternici. Chiar dacă mișcările puse la dispoziția luptătoarei noastre nu sunt numeroase, doar un atac simplu și un baraj, combinate cu săritura și rostogolirea, luptele sunt dificile și presupun reacții foarte rapide. Dușmanii trebuie cântăriți bine din ochi înaintea unui atac, pentru că armura și dimensiunile lor oferă indicii foarte importante asupra modului în care pot fi loviți mai eficient, sau pot lovi mai eficient. Am considerat ca fiind un element aparte în Drakan faptul că înălțimea indivizilor de aceeași rasă, fie ei goblini, orci sau wartok-i, nu este constantă, ca în majoritatea jocurilor. Cei mai scunzi vor lovi cu predilecție la picioare, cu lovituri de cosire, iar cei înalți vor putea fi loviți mai bine la picioare, de data aceasta de Rynn.











Apoi, pe cei îmbrăcați în armuri și dotați cu scuturi, este mai bine, dacă se poate, să-i eviți. Ei sunt foarte rezistenți la atacuri, și pot la rândul lor riposta foarte dur prin lovituri surprinzătoare de scut. Să mă credeți însă că în primele mele lupte din Drakan am fost foarte stârvuincios în felul în care am luat-o pe cocoașă de la wartok-i, mai ales datorită acestor contraatacuri neașteptate. Poți fi lovit cu o rapiditate surprinzătoare, printr-o întoarcere fulger, de către cei pe care vrei să-i ataci din spate. Apoi, am luat cunoștință prin pierderea cunoștinței de măiestrele lovituri de cap în gură ale inamicilor. Iar când trolli gigantici au început să dea după mine cu bolovani, uimirea mi-a fost depășită doar de cea pe care am simțit-o luând în freză un bulgăre gigantic de zăpadă, pe care tot un troll l-a aruncat după Arokh. Iar Rynn era călare pe dânsul...

Chiar și după moarte, uriașii trolli sunt periculoși, fiindcă, dându-și ultima suflare, te pot ucide prin strivire prăvălindu-se peste tine. Pentru că jocul este atât de atent făcut, încât fiecare dintre oponenți este „foarte material", adică trupurile lor sunt concepute ca având toate proprietățile de formă, tărie a constituției și greutate presupuse de aspectul lor voinicos. S-a mers până acolo cu amănuntul încât am fost nevoit să hăcuiesc cu sabia picioarele unui monstru, pentru a putea ajunge la poțiunea de sănătate aflată între acestea. Nu am mai întâlnit până acum un asemenea realism al construcției fizice a oponenților, care se adaugă în mod strălucit la complexitatea elementelor în mișcare ale corpului acestora și la bogăția de amănunte ale aspectului, îmbrăcămintții și dotării lor. Asta ca să nu mai vorbesc de umbrele și reflexiile de pe armurile strălucitoare ale cavalerilor cu săbii de foc – cei mai duri luptători din Drakan. Tot în Half-Life am mai văzut un asemenea lustru, pe oareșce alieni.

Fenta ventrilocului

Două sunt șmecheriile care vă vor fi neapărat necesare pentru terminarea Drakan. Prima ține de evitarea adversarilor, absolut indispensabilă în unele momente, când sănătatea este la minim iar lupta practic imposibilă. Metoda clasică, adică aceea rușinoasă dar cu obraji rumeni și grași, pleznind de sănătate, nu este aplicabilă pentru că orice oponent te ajunge ușor din urmă când alergi, și te lovește cu insistență. Singura cale prin care poți fi mai rapid este să te rostogolești, ținând apăsate tastele de down și forward. La un moment dat, monștrii vor renunța la urmărire.

O a doua fentă este necesară pentru apropierea de cavalerii cu săbii de foc, atunci când nu prea mai ai săgeți. Aceștia aruncă cu sulițe în Rynn, până când fătuca ajunge în imediata lor apropiere. Iar când sunt doi sau trei astfel de cavaleri, cam ari cu buza în țărână. Ca să eviți astfel de experimente gustative, este suficient să țopăi, adică să mergi înainte, apăsând des tasta de jump. Cele mai multe proiectile vă vor trece pe deasupra capului.

Nu știu dacă aceste două manevre sunt posibile datorită unor chestiuni calificabile drept bug-uri. Cert este că fără rostogolire jocul devine imposibil de greu pe alocuri. Iar păcăleala cu săriturile este posibilă pentru că predicția de traiectorie realizată de AI dă rateuri pe verticală, fiind însă excelent implementată pe orizontală – proiectilele sunt aruncate „la întâlnire", în funcție de direcția de deplasare și viteza lui Rynn, și nu către punctul în care se află aceasta în momentul aruncării. A, și încă un tip, bonus din partea mea. Păstrați-vă cel puțin o poțiune de invulnerabilitate pentru confruntarea finală cu Trădătorul!



Acum, că știți de fente, mă veți întreba: „Unde este ventrilocul?". În cutscene-uri, constând nu în filmulețe, ci în animații realizate prin engine-ul grafic al jocului. Care este excepțional de capabil, și folosit cu un bun gust al formelor și culorilor generator de încântare. Mai ales culorile sunt extraordinar de bine armonizate în *Drakan*, dându-ți, pe lângă senzația de realitate, o plăcută stare de relaxare a ochiului. Singurul, dar singurul lucru pe care îl pot reproșa realizatorilor este faptul că în cutscene-uri, unicul personaj care își poate mișca maxilarul inferior este Arokh. Toți ceilalți, inclusiv Rynn, strâng feroce din dinți și vorbesc, probabil, plescăindu-și mâncarea din stomac.

Larei i se lasă sânii

Drakan – Order of The Flame este o mică bijuterie, în al cărei filigran delicat meșteșugarii de la Surreal Software au încercat și au reușit să surprindă pe observatorul atent cu o mulțime de amănunte savuroase. Cum ar fi acela că într-o mină de grimstone nu există un singur tip de miner, ce dă mecanic din târnăcop. Nu, dragi cetitori, există patru feluri de astfel de lucrători, corespunzător a patru stadii diferite ale epuizării. Pentru că se lucrează cu sclavi umani, fără nici o atenție probabil la hrană și odihnă, cei proaspăt veniți muncesc de zor, cei puțin mai vechi folosesc târnăcopul mai cu reținere, mișcările lor fiind mai lente și mai măsurate. A treia categorie e deja obosită, și muncesc doar din când în când, ștergându-și des fruntea și privind speriați în jur, de teama paznicilor. Cei mai nenorociți sunt cei căzuți în genunchi, care abia își mai pot ridica târnăcopul ca să scurme în grimstone. Un Buchenwald virtual, în care ochii sclavilor ard de verdele grimstone-ului care i-a pătruns, întocmai ca spice-ul de pe Arrakis pe fremeni. Iar de scenele de tortură, nu vă mai vorbesc ... Ce să vă mai spun de condimentarea inspirată cu puzzle-uri ...

Interesant este faptul că acest joc dispune și de un suport multiplayer. Până la opt jucători se pot confrunta la sol pentru a câștiga dreptul de posesie a singurului dragon ce le poate oferi supremația aeriană.

Iată de ce cred că este ușor să ajungeți la concluzia că domnișoara Croft a cam început să se zbârcească. În lumea 3rd person-urilor vine puternic din urmă generația aprigei Rynn. *Drakan* este noul etalon. Cu atât mai mult pentru mine, recunoscător pentru senzația de „The Hobbit" pe care am simțit-o tot timpul jocului. Când nu mi s-ar fi părut nefirească apariția unei cete agitate de pitici, care să mă cheme la luptă, în minele Moriei ...

Marius Ghinea



Date tehnice

Gen: 3rd person action&adventure
Producător: Surreal Software
Distribuitor: Psygnosis
Sistem recomandat: P II, 64 MB RAM, Direct3D, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	20/20
Storyline:	03/05
Impresie:	10/10

LEVEL 90

Monopoly II

Românul a fost întotdeauna un bun contabil, acum are şansa să dovedească că ştie şi management.

Fără nici un drept de comentariu, cel mai popular joc al secolului este Monopoly. De aceea nu trebuie să ne mire că acum, când mai avem atât de puţin până la închiderea deceniului, secolului şi mileniului, **Hasbro Interactive** încearcă o reeditare a acestui board-game. Cu ceva ani buni în urmă, sfidând pesimismul multora, aceeaşi firmă a lansat prima versiune digitală a popularului joc. Într-un timp extrem de scurt acesta a devenit un box-hit. Deşi Monopoly este cadoul perfect de Crăciun, producătorii s-au grăbit anul acesta, luna noiembrie aducând în toate magazinele *Monopoly II*.

Ca$h!!!

Nu cred că trebuie să mai stau să vă explic regulile acestui joc, fiecare trecând la timpul lor prin experienţa Monopoly, chiar dacă au gustat mai întâi clonele comuniste Turism şi Bunul Gospodar. Dacă este să ne legăm de grafică, nu am decât cuvinte de laudă. Jocul se desfăşoară pe o planşă 3D pe care vom avea ocazia să observă o multitudine de animaţii, de la pionii folosiţi până la cartonaşele trase sau clădirile construite. Totul a fost lucrat cu mare grijă, totul se desfăşoară într-un spaţiu tridimensional. Pe parcursul întregului joc ne însoţeşte vocea unui simpatic personaj, pe care vom avea ocazia să-l şi vedem la faţă atunci când ajungem la licitaţii. Din păcate, are un număr destul de mic de fraze devenind astfel plictisitor de repetitiv. În schimb, jocul se bucură de prezenţa unei întregi orgii de sunete ambientale. Pionii, cartoanele chiar şi maşina de poliţie scot o mulţime de sunete.

Dacă v-aţi plictisit de stilul de joc al AI-ului (destul de agresiv) puteţi să vă încercaţi şansa cu cei mai buni prieteni, seara la gura unui şemineu. Maxim şase jucători pot concura pentru obţinerea monopolului atât în hot-seat cât şi prin Internet. Şi dacă şi aşa v-aţi plictisit (greu de crezut) *Monopoly II* mai are un as în mânecă: board-editorul. În afară de planşa clasică putem să mai alegem dintre alte 10 mari oraşe americane sau canadiene (Toronto, Los Angeles, New York, etc...). Bineînţeles că nu lipsesc locaţii celebre precum Hollywood sau Wall Street. Iar, în plus, ne putem edita şi propria planşă. Board-editorul este inovaţie bine venită şi care mai mult ca sigur va fi şi foarte apreciată.







Epilog

Din păcate, deşi este deja un clasic, *Monopoly II* nu reuşeşte să re creeze acea atmosferă cu care ne-am obişnuit de la bătrânul Monopoly, cel cu zaruri şi bani de hârtie. Îi lipseşte ceva, ceva ce nu putem întâlni decât atunci când toţi din familie stăteam încordaţi asupra unei planşe de carton. Asta nu-l face un joc slab, dimpotrivă se poate observa grija cu care a fost tratat, dar unele jocuri sunt făcute pentru a rămâne pe hârtie. Sincer, prefer întotdeauna jerpelitul meu de Monopoly care şade undeva pe dulap, decât această revoluţie digitală a tehnicii moderne. Cu toate acestea, *Monopoly II* este un joc care nu trebuie să lipsească din colecţia nici unui gamer care se respectă.

Claude

Date tehnice

Gen: board-game
Producător: Hasbro Interactive
Distribuitor: Hasbro Interactive
Sistem recomandat: P 133, 16 MB RAM, DirectX, multiplayer, Win95,

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	16/20
Storyline:	04/05
Impresie:	7/10

LEVEL 76

NovaLogic

Compania care a reinventat verbul a simula

Dacă spui, **SSI** atunci spui *Panzer*, dacă spui **EA Sports**, atunci spui fotbal, baschet, hochei... Când spui **Novalogic** toate lumea va înțelege: unele dintre cele mai bune simulatoare. În timp, compania și-a creat o reputație solidă în domeniul simulatoarelor de zbor și a altor genuri de simulatoare, toate situându-se pe teatrele de război presărate pe întreg mapamondul.

John A. Garcia a pus bazele acestei companii în 1985, iar sub înțeleapta lui oblăduire, în scurt timp, aceasta a evoluat de la un micuț producător de arcade la NovaLogic-ul pe care astăzi aproape toți îl cunoaștem și apreciem. Oare rădăcinile latine ale lui Garcia să aibă vreo influență asupra numelui ales pentru companie, **Novalogic** (ce s-ar putea traduce cu noua logică)? Întrebat ce ne poate spune despre **Novalogic**, Tom Hedges ne-a declarat: „**NovaLogic** este o companie care utilizează cea mai performantă tehnologie (punctând asupra inovațiilor aduse n.r.) pentru a obține cele mai realiste simulări, care sunt foarte apreciate, mereu, de către toți specialiștii." Iar aceste declarații nu sunt simple vorbe în vânt. Unul dintre cele mai elocvente exemple este engine-ul Voxel Space 3D gândit, rumegat, analizat și produs în laboratoarele proprii. Lansat în 1992 acest engine a avut un succes enorm, succes recunoscut mai târziu, în septembrie 1996 când **NovaLogic** a primit patentul pentru această „invenție". O versiune modernizată a acestei tehnologii, engine-ul Voxel Space 32 va putea fi admirat începând cu sfârșitul acestui an în *Armored Fist 3* și *Delta Force 2*.

NovaLogic a produs până în prezent peste 30 de titluri distribuite fie prin rețeaua proprie, fie cu ajutorul unor dintre cei mai mari dsitribuitori. Printre colaboratorii **NovaLogic** la loc de cinste se află **Nintendo, Sega of America, Broderbund, Disney Software** și **Electronic Arts.**

Cea mai mare parte a jocurilor produse de **NovaLogic** sunt, așa cum am mai spus, simulatoare militare, fie ele de zbor sau de tancuri. Asta nu i-a împiedicat bineînțeles să încerce și alte domenii. Astfel au lansat la sfârșitul anului trecut un action 1st person care a zguduit comunitatea gamerilor. Faptul că numai în Europa s-au vândut 130.000 de copii spune ceva. În februarie 2000 un alt test mare îi așteptată pe **NovaLogic**, intrarea într-un nou gen, cel al space shooter-elor cu *Tachyon: The Fringe*.









Că tot am amintit de Europa, sediul companiei de pe bătrânul continent se află, din 1994, în Holborn (Londra), pe când sediul central este situat în Calabasas (California).

Nu puteam încheia această prezentare fără a aminti de cea mai nouă direcție adoptată de către **NovaLogic**. Realizând că viitorul stă în jocurile multipalyer și în special cele online și-au creat propriul server NovaWorld unde toți posesorii de simulatoare aparținând celebrelor serii *Armored Fist*, *Comanche* sau *F-22 Lightning* se pot întrece.

Claude

Comanche 3

1,2, 3, Gold. În curând 4.

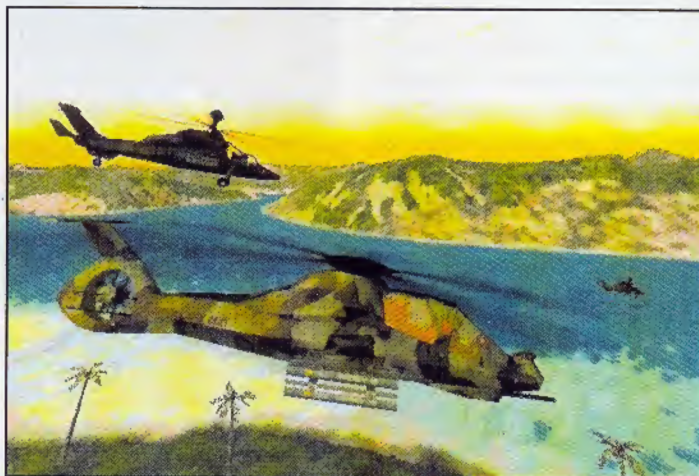


Novalogic nu s-a astâmpărat până nu a lansat bomba simulantă care se cheamă *Comanche 3*. După doar doi ani de la primul comanş (apărut în vremea când oamenii încă se dădeau cu LHX-ul – cel mai „tare" simulator de elicopter de atunci), renumita firmă a dat din nou o lovitură de graţie, după ce a isterizat mii de gameri cu un demo zgârcit de tot, care se mişca onorabil doar pe P166 cu 32 RAM (când multe dintre PC-uri încă aveau iniţiala numelui 5,4 sau chiar 3). Desigur, era un demo unplayable şi s-a salivat mult pe monitoare până cei mai norocoşi au înfipt CD-ul cu *Comanche 3* în unitate. Nu i-a luat mult să se impună drept cel mai bun simulator de elicopter din toate timpurile (nici acum, după mai bine de doi ani, nu pot spune cu mâna pe inima-mi de pasionat de simulatoare că a apărut un altul mai cu feeling sau cu o grafică mai armonios gândită).

Măreşte turaţia şi... ridică-te la cer

Este absolut SUPERB! Nu lasă nici un gust amar după de îl joci zile la rând. Nu te dor ochii de la lumina prea puternică a soarelui pentru că este mai tot timpul acoperit de cei mai frumoşi nori pe care i-am văzut vreodată într-un simulator. Cât despre grafică, Voxel îşi face cuminte datoria şi te uimeşte cu o calitate aproape ireproşabilă. Toate, desigur, fără „cârja" (alias suportul) 3Dfx de care, mai nou, toată lumea are atâta nevoie. Ce-i drept, *Comanche 3* e mare amator de suc natural de procesor cu două cubuleţe de RAM de 16MB fiecare.

Sunt şi aspecte neplăcute. Se ştie că, dacă **Novalogic** excelează în grafică, la sunet o cam dă în bara transversală: sunetele sunt plăcute (aşa-zis realiste şi pe deasupra cu suport Dolby Surround), însă muzica e un fiasco sonor, jenantă pentru oricine nu are o placă de sunet serioasă, cu Wavetable (şi nici atunci nu-i cine ştie ce hit). În plus, orice pasionat de zbor ştie că pilotul nu prea are voie (şi nici chef) să asculte cine ştie ce muzică instrumentală de acţiune. Sfatul meu e să vă scutiţi urechile de un chin realmente inutil.



Gameplay

Comanche 3 dezminte ideea conform căreia **Novalogic** pompează prea mult pe elemente arcade în simulatoare. Chiar dacă nu ţi se înnoadă degetele pe tastatură, conţine toate elementele care îl pot consacra printre simulatoarele pentru duri. Pe lângă asta, player-ul mai trebuie să fie permanent să nu se vadă corpul elicopterului, nici cu ochii, nici cu radarul (are o atracţie fatală pentru rachete: una e de ajuns să-l convingă pe comanş să se împrăştie pe vreo 2 kilometri pătraţi de teren). Aşadar, dragi gameri şi gameriţe, rămâneţi stealth şi sănătoşi, că nu se ştie niciodată când vă păleşte Comanche 4. Howgh!

Mike



Date tehnice

Gen: Simulator elicopter
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Sistem recomandat: P 133, 16 MB RAM, multiplayer, DOS/Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	15/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 82

F-22 Lightning II

Un „tată" ce a devenit de curând „bunic"

Novalogic a lovit puternic segmentul de piață consacrat simulatoarelor de zbor, atât de puternic încât unii nu și-au revenit încă. Ba mai mult, nu mai știu cum să rămână în starea de extaz. Mulți „maniaci" au pierdut ore peste ore de simulare de cea mai bună calitate (pe atunci) și au pus pe răboj sute de MIG-uri și Sukhoi-uri. Totul avea loc într-un univers creat de o firmă-maestru în ale graficii pe calculator, cea care a lansat conceptul de Voxel.

F-22 Lightning II era, în 1997, cea mai „supărată" apariție pe scena jocurilor în materie de simulare de avion american ultramodern și încă în stadiu de proiect. **Novalogic** a scos jocul cu acordul celor de la Lockheed-Martin și al Ministerului american al Apărării. Strategia era, desigur, aceea de a releva calitățile formidabile ale acestei mașinării de război într-un joc accesibil peste tot pe glob. Astfel, „vecinii" estici au avut ocazia să admire/invidieze aplicarea unor concepte cum ar fi direcționarea avionului doar cu ajutorul motorului (ceea ce făcea posibilă manevra „cobra" – F-22-ul practic stă pe loc în aer și se rotește în jurul propriei axe). Chiar și Discovery Channel a prezentat *F-22 Lightning II* într-un episod din Beyond 2000. S-a văzut clar că între realitate și simulare sunt foarte puține diferențe. Și toate astea se petreceau în...



1997 – doi ani până la Voodoo3

Grafica lăsa gamerul cu gura în ooo. Munții aveau texturi realiste și lăsau umbre în văi, soarele făcea cerculețe pe ecran, iar avionul arăta de nu se poate. Singura (mare) problemă era viteza de deplasare. Deși velocity-indicatorul arăta 1.5 Mach (adică atunci când auzi avionul după ce demult nu-l mai vezi), ecranul afișa echivalentul unei plimbări liniștite, de pensionar, printr-o foarte frumoasă vale împădurită sau înzăpezită. Și, pentru că tot veni vorba de peisaje, *F-22 Lightning II* conținea teritorii vaste de junglă, zone montan-împădurite și montan-înzăpezite și deșert. Prin aceste locuri **Novalogic** a plantat baze militare, fabrici și... cam atât. Nu orașe, nu porturi (pentru că, deși se mai întâmpla să dai cu rachete și bombe prin nave maritime, rămâne un profund mister de unde proveneau respectivele). Din acest punct de vedere, simulatorul în discuție stă prost de tot. Oricum, poate e mai bine așa. F-22-ul este un avion stealth (adică se ascunde în spatele aerului) și e mai bine să nu treacă prin zone aglomerate.











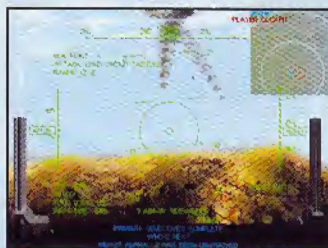


Grandpa'

De curând am fost fericiții martori ai nașterii mezinului familiei F-22. După Trăznet al doilea și Răpitorul s-a născut cel de-al treilea Trăznet, cu motoarele sănătoase și întinzându-și micuțele rachete spre ceruri. De curând a fost botezat și, la umbra bătrânului Lightning II, învață să meargă într-o piață invadată de „adulți" – F15, USAF, Falcon 4.0 etc. Totuși, nici o grijă! Fanii vor avea grijă să se dezvolte armonios, tot astfel cum *F-22 Lightning II* a fost protejat și a ajuns unul din cele mai respectate flight-sim-uri din istoria jocurilor.

Mike







Date tehnice

Gen: Simulator avion
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Sistem recomandat: P 100, 16 MB RAM, DOS/Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	15/20
Storyline:	05/05
Impresie:	7/10

LEVEL 74

Armored Fist 2

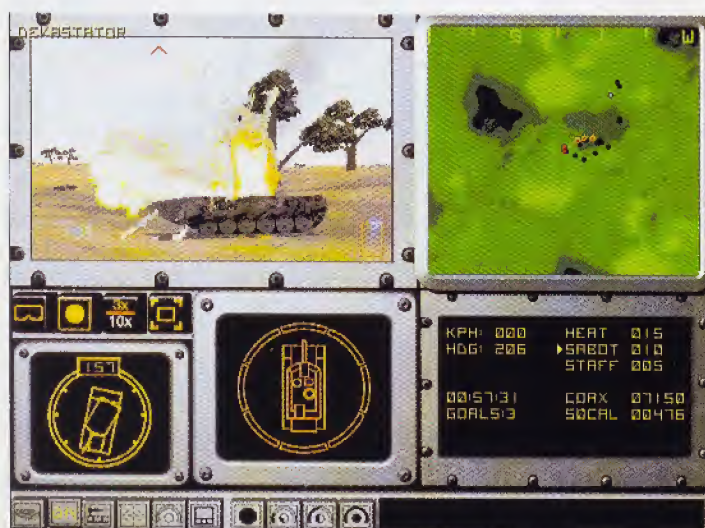
O grămadă de misiuni de îndeplinit, în care doar cei cu adevărate calități de tanchist pot învinge!



Jocul care ne propune aceste misiuni este *Armored Fist 2* al celor de la **Novalogic**. După cum ne arată 2-ul din titlu, este vorba despre o continuare a unui joc mai vechi. Și, judecând după faptul că deja a apărut chiar și 3-ul acestei serii, înseamnă că această continuare a avut un oarecare succes în rândul gamerilor la vremea ei. De aceea o să mă ocup puțin de aceasta în rândurile următoare.

Colosul din fier

Pe lângă faptul că în tancurile din *Armored Fist 2* puteau fi ocupate patru poziții (Commander unbuttoned, Commander buttoned, Gunner and Driver), lucru destul de rar întâlnit la acea vreme, bătălia putea fi planificată și dintr-o perspectivă panoramică asupra câmpului de luptă, poziția ocupată de către jucător putând fi cu ușurință schimbată în timpul luptei. Ba chiar mai mult, plutoane întregi de tancuri vor executa ordinele pe care le vor primi de la tine. Asta în cazul în care calitățile tale de comandant de pluton sunt suficient de dezvoltate.



În ceea ce privește locul în care se desfășoară luptele, cele peste 50 de misiuni ale jocului, cu obiective diverse, au loc în Europa, Africa, Asia sau Orientul Mijlociu. Există bineînțeles și posibilitatea unor lupte cu prietenii, posibilitate oferită de către suportul pentru multiplayer, care permite accesul a cel mult 8 jucători.

Privit în ansamblu și ținând cont de vremea la care a apărut, *Armored Fist 2* a fost și încă mai este un joc bine realizat, privind din aproape toate aspectele sale. Din punct de vedere al graficii, a introdus o tehnologie inovatoare la acea vreme, Revolutionary Voxel Space«2, care a îmbunătățit considerabil acest aspect, creând efecte atmosferice și detalii ale terenului mai realiste decât alte producții ale vremii. Chiar și la capitolul sunete au fost aduse îmbunătățiri, prin introducerea tehnologiei Dolby SurroundSound. Mai mult decât atât, jocul era dotat cu suport pentru majoritatea perifericelor (Thrustmaster FCS and WCS, CH FlightSticks, Microsoft Sidewinder, Wingman Extreme).

Așadar, avem de-a face cu un joc la care cei de la **Novalogic** au lucrat mult, introducând o mulțime de elemente inovatoare la vremea respectivă, pe care, în cazul în care nu l-ați jucat încă vi-l recomand cu toată căldura.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Simulator tancuri
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, Win95, 3Dfx, multiplayer, joystick

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	16/20
Storyline:	03/05
Impresie:	8/10

LEVEL 76







Delta Force

Un titlu la care misiunile din modul single sunt doar antrenamentul pentru multiplayer

Există o categorie de jocuri, care nu numai că aduc ceva nou, dar reușesc să impresioneze mai ales prin feeling-ul pe care îl imprimă gamerilor. Mai există o categorie de jocuri, în care multiplayer-ul este mult mai îndrăgit decât jocul propriu-zis. Cred că nu greșesc când spun că *Delta Force* reușește cu succes să se încadreze în ambele categorii. Produs de către cei de la **Novalogic**, specializați în titluri inspirate din activitățile militare, *Delta Force* ne propune să luăm parte la diverse acțiuni ale trupelor speciale care au ca scop eliminarea forțelor ostile și recuperarea de ostateci sau diferite obiecte.

Însă cred că sunt puțini cei care încă nu știu aceste lucruri despre *Delta Force*. Mai mulți sunt probabil cei care, deși au jucat acest produs, nu au avut ocazia să arunce o privire și asupra multiplayer-ului. De aceea voi insista asupra acestui aspect al jocului, aspect care a reușit să facă victime serioase pe la noi prin redacție.

Red Team & Blue Team

Momentul cel mai greu era acesta, al hotărârii componenței celor două echipe. Pentru că multiplayer-ul jocului permitea accesul a maxim 8 jucători, locurile se ocupau imediat. (Puteau și ei să pună măcar 12 și nu se mai certau oamenii). După discuții aprinse în care se decidea componența celor două tabere, se alegea modul de joc. Deși cei de la **Novalogic** au fost destul de inventivi, propunându-ne 7 sau 8 astfel de moduri de joc, cea mai mare atenție o meritau „team deathmatch" sau „team king of the hill". Începea jocul și, deodată.... se întâmpla un lucru extrem de rar la noi în redacție. ERA LINIȘTE!

O perioadă de timp se auzea doar țârâitul greierilor sau cântecul vreunei păsări destul de îndrăzneață încât să pătrundă în zona de foc. (Uneori îndrăzneala le costa scump pe aceste păsări). Dar liniștea se spărgea brusc, când un foc de armă izbucnea din nu mai puțin de 8 perechi de boxe, de credeai că ești cu adevărat în mijlocul unei lupte. Apoi diverse replici de genul: „Uite-l pe dealul din față!" sau „Nu-l lăsa să ajungă sus!" începeau să curgă pe ecranele monitoarelor. Se mai întâmplau chiar și accidente, cu toate că cei de la **Novalogic** au prevăzut jocul cu friendly-tag. Deh, încordarea își spunea cuvântul!

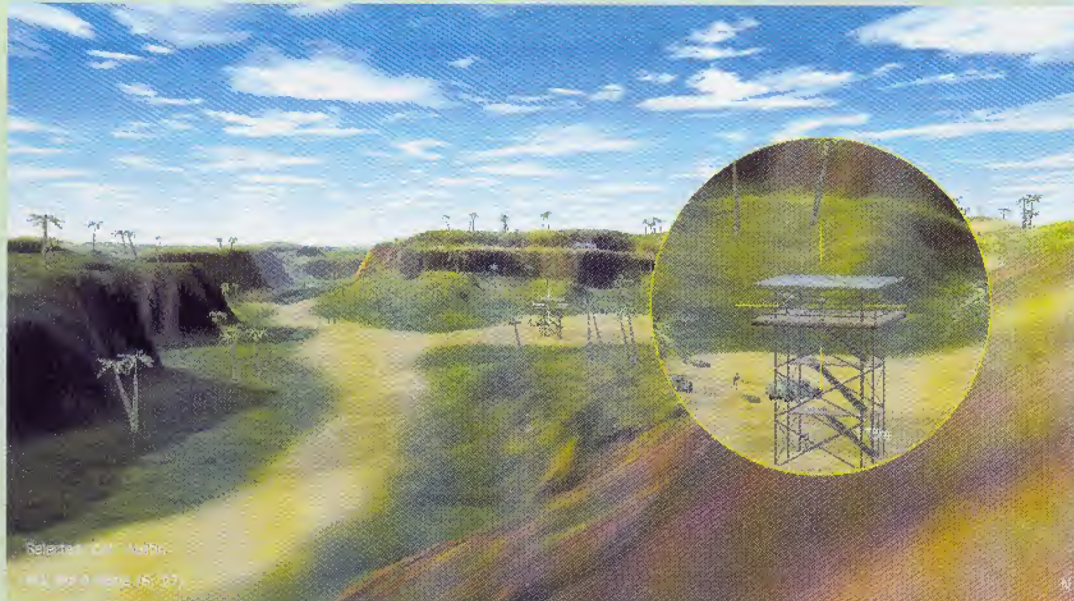
După un timp, unii deveniseră experți. Se renunțase la pușcă și se trecuse la bombele capcană, sau chiar la cuțite. Să vedeți voi ce iese când se luptă doar cu cuțitul!





Care este concluzia acestui scurt articol? Că de pe nici un calculator care este legat la o rețea nu trebuie să lipsească *Delta Force*. Deși succesul acestui titlu i-a determinat pe producători să realizeze o continuare, cerințele de sistemele lui *DF2* nu sunt „pe gustul" multora dintre noi. Așa că opțiunea celor cu sisteme mai puțin performante rămâne încă *Delta Force*.

Private Pepper aka Eagle Eye



Date tehnice

Gen: Action
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Sistem recomandat: P II 233, 32 MB RAM, Win95, multiplayer

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	20/20
Storyline:	03/05
Impresie:	9/10

LEVEL 89

F16 Multirole Fighter și MiG 29 Fulcrum



America întâlnește Rusia în unul din cele mai apreciate cupluri de simulatoare



Novalogic a reușit întotdeauna să aducă echilibrul între acțiune și realism. Cu toate că spiritul arcade bântuie într-o oarecare măsură jocurile susnumitei firme (fapt care i-a determinat pe mulți ultrapasionați de simulatoare să le evite), piața a fost mai mult decât încântată să îmbrățișeze produse care, de ce să nu recunoaștem, au scris istorie. Jocuri precum *Comanche 3, Armored Fist II și F-22 Lightning II* sau *Raptor* s-au vândut ca pâinea caldă, pe când altele din aceeași categorie au prins mucegai pe fundul lăzii.

Surpriza cea mare a survenit la E3, când **Novalogic** a dat dovada că vrea să spargă piața de simulatoare și la categoria grea. A impresionat puternic cuplul de simulatoare *F16 Multirole Fighter* și *MiG 29 Fulcrum*, lansate împreună. Ambele sunt capabile să ruleze în multiplayer pe Internet și, ATENȚIE, se pot conecta la *F-22 Raptor*. **Novalogic** a lansat astfel conceptul de „Integrated Battle Space" sau IBS, adică un mediu de luptă „compatibil" cu toate cele trei simulatoare.

Date tehnice

Gen: Simulator avion
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, Win95, 3Dfx, multiplayer

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	15/20
Storyline:	05/05
Impresie:	8/10

LEVEL 80

Zbor la înaltă... rezoluție

Cu suport 3dfx și cu atenție mare acordată detaliului grafic, atât *F16 Multirole Fighter* cât și *MiG 29 Fulcrum* pot fi rulate la rezoluții de până la 1024x768. Terenul și apele te atrag în mrejele unei grafici superbe, carlinga este un conglomerat coerent de detalii (arată de la bine în sus): dacă te uiți cu atenție, se prea poate să vezi reflectată în geam marca ceasului pilotului. Flight-modelul este realizat minuțios, au apărut becurile de semnalizare de pe vârfurile aripilor, iar norii, ceața, obiectele din joc, efectele în general – clădirile, pista de decolare, pista de aterizare, împrăștierea inamicilor, propria împrăștiere la contactul cu solul, urma rachetei, parașuta, pilotul, uniforma, ghetele



etc. – toate sunt paralizante. Desigur, nu vă avântați prea tare fără un Voodoo, cel puțin Banshee, acompaniat de un P233, care să tragă după ele cele două mult-comentate avioane.

La capitolul „realismul avionului" se aude numai de bine. **Novalogic** a stat puțin la discuții cu Lockheed Martin și cu guvernul fost comunist și ex-sovietic, actualmente democrat (mai mult actualmente decât democrat) de la Moscova și a convins partenerii de discuție să-i ofere informații detaliate cu privire la cele două păsări. În final s-a dovedit că informațiile respective veneau cu câte un add-on: d-nul pilot/cosmonaut Yuri Prikhodko, care a utilizat timp de nenumărate ore avioane MiG-29, MiG-31 și Su-27 și d-nul pilot de test John Fergione, care timp de aproximativ 22 de ani s-a dat cu aproape toate modelele de F16 apărute (sau secrete...). Primul a declarat: „Avionului nu-i pasă cine ești, „general" sau „locotenent". Nu-ți va ierta greșelile." Al doilea a emis următoarea judecată de valoare: „Există avioane de vânătoare... și există ținte. Nu există nimic altceva." Din cele menționate ne putem da seama că a fost vorba de o cooperare fructiferă, care s-a finalizat prin două produse zemoase și gata să fie devorate.

F16 Multirole Fighter

Așadar, pe lângă testele susținute cu John Fergione și aprobarea obținută de la Lockheed Martin, jocul mai are la activ și alte caracteristici apetisante: acțiune acerbă la doar câteva minute de la decolare, LANTIRN – sistemul de infraroșu montat pe F16 și care permite pilotului să vadă noaptea mai bine decât ziua, în nuanțe de verde aprins. Și, credeți-mă, are ce vedea de-a lungul celor 40 de misiuni de single player și al celor 12 misiuni de multiplayer (șase de meciul morții și șase de A.W. (Air War), în care piloții se ajută unul pe altul în procesul de panificare a inamicului: îl macină cu tunul, îl amestecă cu rachete și îl prăjesc cu bombe. Poftă bună!)

MiG 29 Fulcrum

MiG-29 Fulcrum (sau Mikoyan-Gurevich) este, după cum bine știți, unul dintre cele mai manevrabile și puternice avioane de vânătoare cu reacție din lume. De multe ori a fost comparat cu echivalentul lui vestic, F16. Savanții și inginerii ruși s-au pus pe inovat și le-a ieșit un MiG de mai mare frumusețea. Piloții dau cu nervozitate din picioare știind că se vor urca în carlinga unui avion care se dă de-a dura atât de grațios în manevre gen Cobra. Inutil să mai spun că vreo 20 de țări se bucură la momentul citirii articolului de serviciile avionului acestuia remarcabil, care continuă să fie o armă de speriat americanii și un motiv serios pentru fiorii reci care îi încearcă pe cei ca J. Fergione.

Să termin

Cele două jocuri prezentate mai sus sunt simulatoare cu adevărat „de jucat". Plăcute la joystick și la vedere, cu feeling de tip **Novalogic** și cu sunet tot de genul noii logici. În rest, așteptăm mai multe simulatoare, mai bine făcute, cu mai multe misiuni, grafică mai bună, avioane mai puternice și tot ce-și poate dori un pasionat de simulare aviatică.

Mike out!



TrickStyle

Hey dude... wanna skate ?!? Ăăăăăhhhh, ochei!!!

Să nu credeți că este vorba despre pletoșii ăia drogați care toată ziua nu fac altceva decât să se dea cu skate-ul. Totuși, jocul pe care am să vi-l prezint are oarecum legătură cu skate-ul, doar că un altfel de....skate.

Acest „obiect" pe care cu toții îl cunoaștem „în forma lui obișnuită", adică o placă cu patru roți, își va schimba forma și „accesoriile" în anii care vor urma. Asta înseamnă că locul celor patru roți va fi luat de un motor cu ardere internă „probabil cu reacție" capabil să atingă suta în aproximativ... câteva secunde.



Problema stă în felul următor. Există mai mulți „scheitări" neînfricați, dintre care voi trebuie să alegeți unul cu care veți intra în concurs. Odată ce ați făcut această alegere, puteți purcede să concurați, dar eu vă recomand ca înainte de a face acest lucru să efectuați câteva antrenamente. Nu că v-ar trebui, dar...să vă obișnuiți cu tastele. După aceea totul va părea floare la ureche: derapaje prin aer, curbe periculoase, trambuline și obstacole pe care din păcate eu nu le-am văzut (shi acum mă mai doare capul) și tot felul de trucuri sau clinciuri pe care le puteți efectua din taste.

Grafica...hmmm...așa și așa. Controlul...hmmm...bunicel. Sunetul...hmmm...acceptabil. Totuși, în ciuda faptului că nu este o realizare extraordinară, eu m-am



distrat copios atunci când l-am jucat. Probabil că și voi o să vă distrați sau o să vă dați cu pumnii în cap că ați cumpărat jocul.

See ya, dude!!!

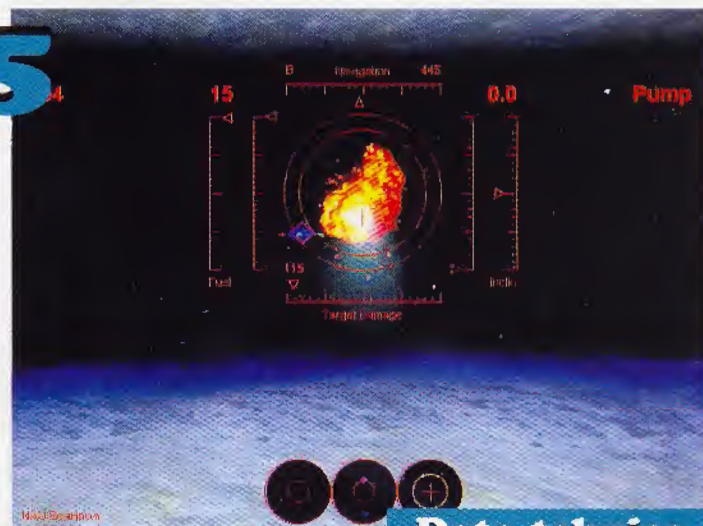
Wild Snake

Date tehnice

Gen: întrecere cu scheituri
Producător: Criterion Studios
Distribuitor: Acclaim Entertainment
Sistem recomandat
Procesor:
Pentium 233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Da



Argosy 2325



Cine nu știe să înoate să își cumpere colac sau...să stea în banca lui!

Anul de grație 2325... Ultimul război chimic stârpise ultima fărâmă de viață din oceane. Valurile plezneau duios pupa submarinului mișcându-l în stânga și în dreapta. Căpitanul a anunțat plecarea la ora 20.00. Eu stăteam în fața calculatorului și încercam să îmi dau seama ce caut eu la ora asta târzie la serviciu. Evident că trebuie să îmi termin treaba pentru că altfel mă ceartă Claude.

Așa că m-am apucat să scriu acest articol despre Argosy 2325, cu toate că nu prea am inspirație, dar mai întâi munca și după aceea distracția. Așa că haideți să vă spun câteva cuvinte despre creația celor de la BitPlayer. Este vorba despre un simulator de submarine, nici prea prea, nici foarte foarte, dar care stă destul de bine la efecte speciale, chiar dacă nu are o grafică deosebită. Gameplay-ul este destul de complicat astfel că aveți nevoie de jumătate de tastatură pentru a putea juca Argosy 2325. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să nu faceți prostia să dați banii pe un țedeu care să conțină acest joc. Dacă îl puteți lua de la cineva merită să îl încercați altfel...





Acestea fiind spuse, închei și eu acest articol în speranța că astfel o să pot pleca și eu acasă să pap și să fac băiță. Așa că vă urez multă baftă și mie îmi urez odihnă plăcută!!!

Wild Snake

Date tehnice

Gen: păruială de submarine
Producător: BitPlayer Inc
Distribuitor: BitPlayer Inc
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Da



M25 Racer

Bun venit pe străzile Londrei, una dintre cele mai frumoase şi mai aglomerate metropole ale lumii!!

După lungi şi chinuite căutări, cel care „îi administrează" pe redactorii LEVEL, adică Claude – the Little Giant, a reuşit să găsească patru jocuri care să intre la rubrica MiniReview. Printre acestea am avut marea plăcere să găsesc un produs care în mod normal nu ar fi trebuit să intre la această rubrică. Tocmai de aceea, în ce priveşte M25 am să fac o excepţie şi am să vorbesc frumos despre el, pentru că merită. În primul rând, vreau să îi laud pe producătorii acestui joc pentru atenţia deosebită cu care au prezentat străzile Londrei, mai ales monumentele şi clădirile renumite ale acestei metropole.

M25 este un joc cu maşini, care este realizat de o firmă mai puţin cunoscută în acest do-meniu atât de vast al simulatoarelor auto, al cărei nume nu mi-l mai aduc aminte, însă vă promit că până la sfârşitul articolului o să aflu.

Cea mai mare surpriză am avut-o în momentul în care am jucat prima oară acest joc. Asta pentru că maşina cu care aveam să concurez era o buburuză mică, pe care noi o cunoaştem sub numele de Mini Morris, care este pe cât de mică pe atât de înţepată. În rest, toate bune şi frumoase. Vă puteţi cum-păra alt motor (mai puternic), alte cauciucuri (mai bune), alt sistem de frânare (mai performant) sau alt sistem de evacuare a gazelor (mai



zgomotos). Chiar dacă nu stă prea bine la capitolul realism M25 Racer are o grafică foarte drăguţă şi un gameplay care nu vă va face cu nervi, spre deosebire de alte realizări „de excepţie ale genului".

Wild Snake

Date tehnice

Gen: curse cu maşini
Producător: Infogrames
Distribuitor: Infogrames
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu

International Games Magazine
LEVEL

Tanktics

Şase că vine băiatu' cu un joc tare, tare...aaaa just joking!!!

Hey „muciacios", pupilele pe articolul lu' meseriaşu' pentru că o să vă scriu despre un joc cu o pasăre, un magnet şi nişte tancuri. Această combinaţie poate părea pentru unii nepotrivită şi total lipsită de sens. Însă dacă veţi avea răbdare să citiţi acest articol până la capăt veţi afla cum stau lucrurile în realitate.





Deci, această păsărică va zbura în stânga şi în dreapta, ghidată de noi cu ajutorul „mausului". Până aici toate bune şi frumoase, dar partea cea mai interesantă abia acum începe. Adică această pasăre va purta în gheare un magnet care o va ajuta să găsească sudul mult mai uşor...glumeam. De fapt, cu acel magnet, „our birdie" va putea asambla şi dezmembra tancurile (asta în funcţie de situaţie) sau va stabili punctele de destinaţie ale acestora.

Pentru a putea juca *Tanktics*, trebuie să aveţi o gândire strategică sănătoasă moştenită din tată în fiu, de la Mărgelatu' şi Buză de Iepure încoace şi câteva cunoştinţe din domeniul construcţiei de tancuri. Asta pentru că după ce aţi demontat maşinăria va trebui să ţineţi minte ordinea în care trebuie să montaţi



cele trei componente ale tancului. Oricum, nu se pot monta decât într-o anumită ordine, dar totuşi.

Hai că vă las acum că m-a cam lăsat şi pe mine răbdarea. Multă baftă şi... nervi tari!!!

Şarpele cu Tanku'

Date tehnice

Gen: păsărealo-magneto-tank
Producător: Interplay
Distribuitor: Interplay
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 166, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu

International Games Magazine
LEVEL

Racing Simulations: Monaco Grand Prix

Iată-ne ajunşi din nou în spatele volanului, în fascinanta lume a Formulei 1.

Şi cum expertul în materie de maşini, onorabilul meu coleg Wild Snake are puţină treabă, îmi revine mie sarcina de a vă prezenta acest simulator produs de către cei de la **UbiSoft**, care se adresează posesorilor de console PlayStation.

Încă de la început o să vă spun că, deşi *Racing Simulations: Monaco Grand Prix* nu este printre cele mai complete simulatoare de Formula 1 care mi-au trecut prin mână, la capitolul console nu am avut ocazia să văd alte titluri mai reuşite. Aşa că, deocamdată, acest joc mi se pare suficient de bun pentru cei care pun mai mult accent pe feeling şi mai puţin pe aspectul grafic, şi îl recomand cu căldură tuturor „consolarilor".

Atmosferă încinsă

În ciuda faptului că nu excelează la nici un capitol, jocul celor de la **UbiSoft** se bucură de o priză bună la public. Vă spun acest lucru din proprie experienţă. Să vă explic. Introduc CD-ul în consolă, şi mă aşez comod să urmăresc filmul de introducere. Care, dacă tot am amintit de el, trebuie să vă spun că este atractiv, şi are rolul de a vă creşte apetitul de competiţie. Când s-a terminat filmul respectiv, era plin de lume în spatele meu. Bineînţeles că s-a optat pentru modul split-screen, şi preţ de vreo oră-două s-au dus dueluri surde între diverse persoane din redacţie.

Foarte pe scurt o să vă enumăr câteva dintre caracteristicile jocului. Vom avea la dispoziţie 17 circuite pe care ne vom putea întrece, vor participa 22 de piloţi de la 11 echipe, şi există chiar posibilitatea creării propriei echipe. Producţia celor de la UbiSoft cuprinde mai multe moduri de joc, şi poate fi setat pe unul dintre cele 3 grade de dificultate. Mai pot fi făcute câteva setări ale maşinii, pe care o să le descoperiţi voi singuri.

Despre aspectul grafic nu o să vă spun decât că este permisă rotirea liberă a maşinii, cei săriţi puţin de pe fix având posibilitatea de a merge în sens invers pentru a trăi adevărate senzaţii tari. Sunetele pot crea vacarmul caracteristic unui circuit de Formula 1, asta dacă şi televizorul este dat puţin mai tare. Noi l-am dat prea tare, şi dacă vreţi să ştiţi ce a ieşit, întrebaţi-i pe cei din cele patru colţuri ale redacţiei noastre.



Aşadar, *Racing Simulations: Monaco Grand Prix* este un titlu de care toţii fanii simulatoarelor auto se pot bucura, dacă sunt şi fericiţii proprietari ai unei console. Nu pot decât să vă mai dau un sfat înainte de a vă lăsa să vă delectaţi la volanul monopostului vostru: puneţi-vă centurile de siguranţă, nu consumaţi băuturi alcoolice, şi ...DON'T DRIVE SAFE!

Dr. Pepper







Date tehnice

Gen: Simulator Formula 1
Producător: UbiSoft Entertainment
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766

LEVEL

Action Man: Mission Xtreme

O altă aventură a unuia dintre cei mai îndrăgiți super-eroi de pe micile monitoare, dar și de pe marile ecrane.

Iată, dragii mei, că Omul Acțiune se întoarce, își încordează mușchii, și rezolvă o mulțime de cazuri. Spun că își încordează mușchii, deoarece încă de la începutul jocului ni se prezintă un filmuleț destul de reușit, în care eroul nostru execută câteva scheme de karate, cu care vrea să-i supere pe tipii cei răi. Pe lângă acestea, mai face și câteva figuri cu mașina personală, un autoturism sport (derapaje, frâne), cu care vrea să-l supere pe „marele pilot profesionist" din dreapta mea, anume Wild Snake, și se mai dă și mare cu parcul său auto, în care mai are un autoturism 4x4, și chiar și o motocicletă, ca să mă enerveze pe mine.

Și uite că m-am luat cu vorba și am uitat să vă spun că omul nostru revine în jocul *Action Man: Mission Xtreme*, produs de către cei de la **Hasbro Interactive.**

Probleme mari

Când era viața mai frumoasă, și soarele strălucea mai duios în orașul X, apare o gașcă de haimanale, care sub conducerea unui profesor malefic și a asistentei sale, se apucă să jefuiască orașul, cu scopul de a procura tot soiul de materiale cu care vor să construiască o armă ucigașă.

Așa că, o voce blondă, apelează la eroul orașului. Care, după cum v-ați dat seama, este chiar omul nostru. Acesta, cu un ton de plictiseală în voce, spune: „Îi am pe radarul Săgeții Argintii, îi urmăresc și îi distrug". Săgeata Argintie este mașina sport, dacă nu v-ați dat deja seama.

Ei și acum e acum! Păi, când iese săgeata din garaj, îmi dau și eu seama cam care va fi aspectul jocului. Ceva foarte asemănător cu GTA sau bineînțeles cu GTA2. Lucru surprinzător, dar nu și supărător.

Ceea ce am remarcat încă din primul moment, și care mi-a plăcut cel mai mult, este meniul jocului, sub forma unei camere prin care te plimbi și alegi opțiunea dorită. Dar surprizele nu se opresc aici. Iată că aspectul de GTA, este, de la misiune la misiune, îmbinat cu unul de third sau first person shooter.

În afara acestor misiuni, jocul este destul de asemănător cu cele amintite mai sus, singura deosebire notabilă fiind aceea că mașina trage cu diverse arme. Tocmai datorită acestei asemănări, vă mărturisesc sincer că nu am parcurs mai mult de trei misiuni. Ar mai fi un factor care a contribuit la acest lucru, și anume că este foarte dificil să controlezi mașina cu D-Pad-ul controller-ului de pe PlayStation.

Dr. Pepper









Date tehnice

Gen: sim auto-action
Producător: Hasbro Interactive
Distribuitor: Hasbro Interactive

LEVEL

Jocul - Zeul Mileniului Trei

Lumea atât de fascinantă a jocurilor pe calculator vi se dezvăluie cu un mic ajutor din partea noastră

În articolele precedente am arătat care sunt etapele preliminare ale creării unui joc, apoi cum se poate încerca obținerea fondurilor și cum se face constituirea echipei; acum a venit momentul să trecem la treabă...

În cele ce urmează vom începe prin a vă prezenta modul în care se alege și se construiește „baza" oricărui joc 3D, și anume motorul grafic, engine-ul 3D, cel ce permite reprezentarea lumii jocului. Ne vom concentra în acest articol asupra uneia din primele componente esențiale ale unui engine grafic 3D - algoritmul de partiționare a spațiului, componentă mai puțin cunoscută și înțeleasă de cei ce nu lucrează efectiv la crearea unui joc. Pe măsură ce veți citi acest articol sunt sigur că veți observa importanța covârșitoare a acestui algoritm, atât pentru engine-ul jocului cât și pentru joc (evident, există, așa cum am mai arătat, o strânsă legătură între tipul de engine și tipul de joc).



Pentru a avea o imagine de ansamblu a acestui subiect și pentru a arăta mai clar unde se situează algoritmul ales de dezvoltatori în cadrul acestuia, vom începe cu o scurtă recapitulare.

1. Noțiuni generale

Engine-urile constituie practic „sufletul" oricărui joc 3D și al uneltelor specifice level designerilor și artiștilor, unelte cu ajutorul cărora se creează nivelele. Cu el se asigură funcțiile de rendering, împărțire a spațiului, collision detection, inteligență artificială, animații, efecte speciale etc. Din punct de vedere conceptual dar și al destinației lor engine-urile se împart în două categorii:

1.1. Engine-uri bazate pe poligoane

Aceste engine-uri folosesc accelerarea 3D a plăcii grafice, constituie marea majoritate și se împart la rândul lor în două subtipuri:

1.1.a.Engine-urile optimizate pentru exterior

Acestea se preocupă mai mult de crearea unor suprafețe mari, mai puțin detaliate, iar pentru a reprezenta cât mai realist terenul, au nevoie de un număr foarte mare de triunghiuri, cu mult peste capacitatea unui sistem actual. Ca urmare aceste engine-uri folosesc o serie de tehnici pentru a reduce numărul de poligoane afișate la un moment dat.

Una dintre aceste tehnici este ceața, care limitează vizibilitatea la distanță și astfel se randează numai zona din apropierea jucătorului, cu un grad mai mare de detaliu. Altă metodă constă în stabilirea dinamică a nivelului de detaliu pentru teren (LOD – Level Of Detail). Triunghiurile scenei se generează în timp real, astfel încât în apropierea jucătorului terenul are un număr mare de poligoane (suprafețe netede etc.), iar pe măsură ce distanța față de jucător crește, suprafața e aproximată prin mai puține triunghiuri.

Nu ne credeți? Vreți exemple? Ei bine, din titlurile dezvoltate cu un astfel de engine se distinge cu pregnanță un nume: *Mech Warrior.*

1.1.b. Engine-uri optimizate pentru interior:

Se bazează pe structura închisă a universului 3D (chiar dacă uneori reușesc să dea senzația de spațiu mare, vezi Unreal), unde cea mai mare parte a geometriei este obturată de pereți și nu se afișează. Astfel pot fi folosite multe poligoane pentru reprezentarea detaliilor. Astfel de motoare grafice au fost folosite pentru jocuri de mare succes ca *Quake, Half-Life* sau *Unreal.*

Motivele pentru care s-a decis folosirea unui astfel de engine constau în bogăția de amănunte pe care dorim să o avem în joc, controlul pe care îl putem avea în special asupra game-play-ului și nu în ultimul rând ușurința în implementarea ceva mai puțin dificilă.

După cum veți vedea în continuare, algoritmul de partiționare a spațiului este un element specific și esențial al acestui tip de engine.

Mai rămâne de precizat că unele jocuri folosesc două engine-uri, unul de interior și altul de exterior, care se comută în funcție de necesitate, evident acest lucru făcându-se în general, cu o penalitate dată de timpul mare de loading al unui nivel.

1.2. Engine-uri bazate pe voxeli

Termenul „voxel" provine de la „volume element" (element ce aproximează un volum, așa cum un pixel aproximează o suprafață; altfel spus, un voxel este unitatea de bază de reprezentare a volumelor sau dacă preferați un pixel volumetric).

Datorită caracteristicilor specifice, aceste engine-uri pot fi utilizate optim pentru simularea suprafețelor exterioare, acest lucru fiind posibil datorită existenței unor restricții foarte mici în simularea reliefului neregulat. Astfel, nefiind folosite poligoane, importanța folosirii unui LOD dinamic sau a unui algoritm pentru determinarea poligoanelor „ascunse" este mai mică. Poligoanele ascunse sunt acele poligoane invizibile din punctul în care se află jucătorul pe direcția privirii acestuia, iar algoritmul de

„ascundere de fețe" este unul ce dă mare bătaie de cap celor ce creează un engine de interior. În plus, gradul de detaliere al lumii jocului, mai exact al elementelor situate la mare depărtare de jucător, este foarte mare, astfel engine-ul permițând crearea unor peisaje foarte frumoase (vizibilitate la foarte mare distanță) și având încorporată și o funcție de zoom cu adevărat spectaculoasă.

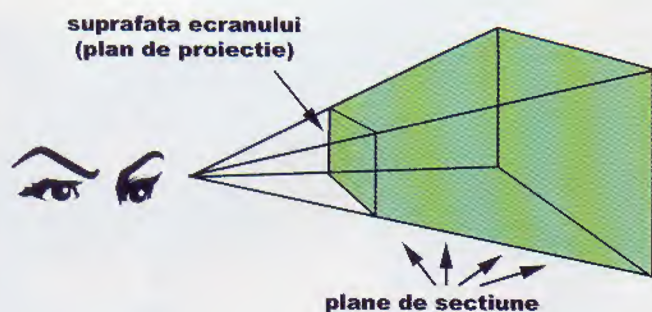
Aceste engine-uri se folosesc numai de procesor, ignorând facilitățile acceleratoarelor grafice 3D, și sunt mult mai puțin întâlnite, poate și datorită dificultății sporite a implementării (aparatul matematic utilizat este cu mult mai complicat). Exemplul clasic al unui astfel de engine este jocul *Delta Force*.

Engine-urile de exterior bazate pe voxeli folosesc „hărți de înălțimi". O hartă de înălțime e reprezentată ca o matrice (n x n) în care fiecare element are un atribut de înălțime și de culoare. În funcție de valorile acestor elemente se generează voxelii. Algoritmii de vizualizare sunt mai puțin cunoscuți (documentați) și se bazează în general pe tehnici de ray casting (se trasează raze de vizualizare pornind din punctul de observație al jucătorului și se testează ce obiecte au fost intersectate).

2. Procesul de rendering

Nivelele sunt reprezentate în memoria calculatorului ca o colecție de triunghiuri într-un spațiu tridimensional. Pentru a le afișa pe ecran, asupra acestora se aplică o serie de operații care transformă reprezentarea tridimensională într-o proiecție plană, 2D (așa cum se face de exemplu proiecția unui cub pe trei plane, date de cele trei axe „standard" x,y,z la desen tehnic). În final, pe triunghiuri se aplică texturile corespunzătoare, ținând cont de distanța și orientarea față de privitor a triunghiurilor. Sunt texturate și afișate pe ecran numai poligoanele care se încadrează în „câmpul vizual" al jucătorului. Acest câmp vizual cuprinde numai o parte din întregul nivel, și anume o „piramidă" al cărei vârf se află undeva în fața ecranului (unde se află user-ul, dacă vreți) și ale cărei laturi sunt delimitate de marginile ecranului. Calculul proiecțiilor și afișarea poligoanelor pe ecran implică deci o decupare a triunghiurilor care intersectează planele celor patru laturi ale acestei piramide. Întregul proces descris mai sus poartă numele de rendering.

Procesul de rendering aplicat unei scene foarte complexe solicită mult procesorul și placa grafică, limitând foarte mult frame-rate-ul (numărul de cadre afișate pe secundă). A apărut astfel necesitatea de a reduce numărul de calcule, astfel încât să nu se mai proceseze întregul nivel, ci numai poligoanele potențial vizibile din poziția curentă a jucătorului. Astfel au apărut algoritmii de partiționare a spațiului.



3. Partiționarea spațiului

Nivelele unui joc sunt formate din poligoane și texturi. Afișarea acestora pe ecran presupune o serie de calcule prin care se transformă structurile 3D din memorie în imagini 2D (știu că mă repet, dar e un lucru foarte important). Acest proces este denumit rendering și este mare consumator de resurse. Cum publicul cere lumi din ce în ce mai vaste, cu cât mai multe amănunte, dar și o mișcare fluentă în joc, este imposibil să se efectueze calculele pentru un întreg nivel în același timp.

Pe scurt, un algoritm de partiționare a spațiului nu face altceva decât să ofere o structură de organizare a datelor prin care să fie prelucrate (randate) numai zonele potențial vizibile. Acest algoritm se aplică în faza de preprocesare a nivelului (nivelele se includ în joc abia după ce sunt astfel prelucrate pentru a se adăuga informațiile suplimentare legate de organizarea datelor).

Pentru ca totul să fie mai clar, iată un exemplu. Dacă jucătorul se află într-o cameră a unui nivel, cu ajutorul algoritmului de partiționare a spațiului programul va ști să proceseze numai acea cameră (cu toate elementele din ea) și camerele potențial vizibile din ea (cele care sunt accesibile printr-o ușă sau o fereastră). Pentru a nu exista scăderi ale frame-rate-ului de la o zonă la alta, designerului de nivel îi revine sarcina de a menține constant numărul de poligoane existente într-o scenă.

Există doi algoritmi utilizați în mod curent pentru partiționarea spațiului. Primul dintre aceștia este algoritmul bazat pe arbori BSP (de la Binary Space Partitioning).

3.1 Metoda arborilor BSP

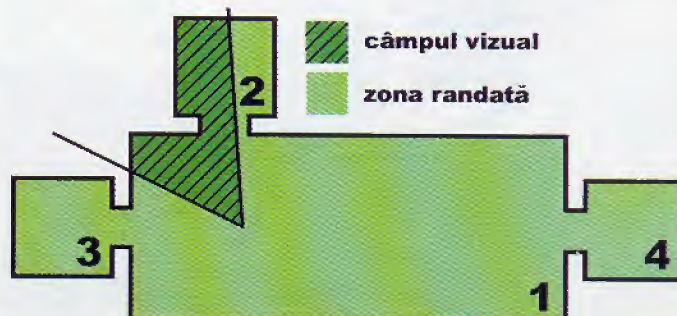
Reprezintă o metodă prin care dintr-o colecție de poligoane se obține un arbore binar cu ajutorul căruia se poate stabili o ordonare din spate în față a poligoanelor scenei, din orice poziție a privitorului. Pe scurt, matematică la greu fraților, dar acest lucru cred că este deja clar, nu ? Absolut orice abordare alegi algoritmii de bază implică niște cunoștințe temeinice și foarte serioase de matematică, cunoștințe concretizate sub forma unor cărți foaaaarte groase L Cine spune că mărimea nu contează ? Folosind această ordonare se poate stabili faptul că unele poligoane sunt obturate de altele (deci nu trebuie afișate).

Algoritmul de construire a arborelui presupune că pentru planul fiecărei fețe a scenei, toate celelalte poligoane sunt fie în fața fie în spatele acelui plan. Acest lucru implică „spargerea" poligoanelor care nu se supun acestei reguli, deci a celor care sunt intersectate de plan. Această structură oferă în sine doar o ordonare a poligoanelor, și capătă utilitate în cadrul algoritmului de partiționare doar prin atașarea la arborele BSP a unor zone potențial vizibile (PVS = Potentially Visible Set). Aceasta înseamnă că la o parcurgere a arborelui nu se desenează poligoane în mod independent, ci zone convexe formate din poligoane potențial vizibile din acea poziție. În exemplul de mai jos celulele 1,2,3 și 4 formează un PVS pentru cazul în care jucătorul se află în camera 1. După cum puteți vedea, celulele sunt randate chiar dacă jucătorul se află cu spatele la ele :

3.2. Metoda portalilor

Producătorii au început să aleagă această metodă datorită avantajelor pe care aceasta le oferă față de clasica tehnică a BSP-ului. Trebuie menționat totuși că acest algoritm este cam ultima găselniță a matematicienilor, lucru dovedit atât de puțina documentație disponibilă pentru acesta cât și de existența unui singur joc care îl folosește : Requiem – The Avenging Angel. Astfel, decizia alegerii acestui algoritm nu a fost chiar una ușoară, aș spune chiar riscantă.

Să vedem acum cum funcționează și de ce este atât de bun. Pornind de la arhitectura nivelului se realizează o partiționare a acestuia într-un sistem de celule și portali. Celula este echivalentul unei camere dintr-o clădire, iar portalul echivalentul spațiului gol al ușii. Celulele sunt conectate între ele prin portali, formând o structură de tip graf, unde în noduri se află celule iar arcele reprezintă portali. Ideea de vizualizare a acestei structuri este următoarea: pornind din celula în care se află jucătorul, se determină portalii vizibili din celula curentă și toți portalii vizibili prin ei (implicit celulele conectate prin portali). Tehnica aceasta presupune

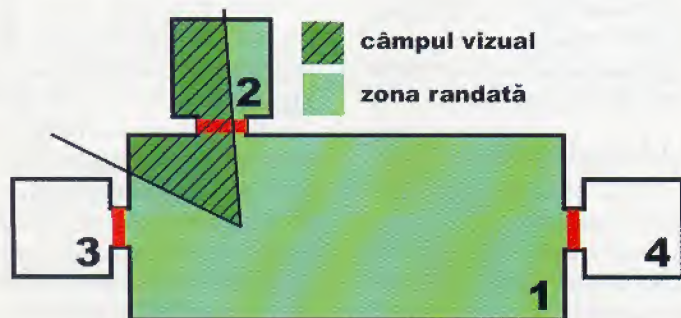


calcule de intersecție în timp real, ceea ce poate determina apariția unor limitări în construcția nivelelor, pentru a elimina situații de exploatare intensivă a resurselor, ca atunci când sunt vizibili recursiv mai mulți portali (imaginați-vă că priviți de pe un hol o fereastră prin care se vede clădirea vecină unde o altă fereastră dă spre un alt hol ș.a.m.d.... :). Unul din primele avantaje evidente al acestei tehnogii a portalilor este că practic se randează numai celulele pe care jucătorul le vede efectiv.

Evident, pentru a îl optimiza, și acest algoritm are nevoie de o structurare suplimentară de ordonare a camerelor/celulelor la un nivel macro al nivelului, gen PVS. Combinația dintre algoritm și felul în care se face level design-ul trebuie pe de-o parte să evite cazul de mai jos de folosire excesivă a resurselor mașinii (cu penalitate imediată in ceea ce privește fps-ul „Frame Per Second"), adică să evite randarea a mai multor celule, iar pe de altă parte să permită artiștilor echipei să se „dezlănțuie" în interiorul celulei, evident în ceea ce privește grafica și arhitectura acesteia. Astfel acestora le este lăsată o mult mai mare libertate în privința formelor și a decorurilor, singura lor grijă fiind fps-ul, sau dacă vreți „conturul" și poziționarea celulelor. Acest fapt permite o bogăție de detalii mai mare, un univers mai spectaculos, contribuind fără îndoială la creșterea imersiunii jucătorului în mediu și la creșterea plăcerii acestuia de a juca, îmbogățind atmosfera jocului.

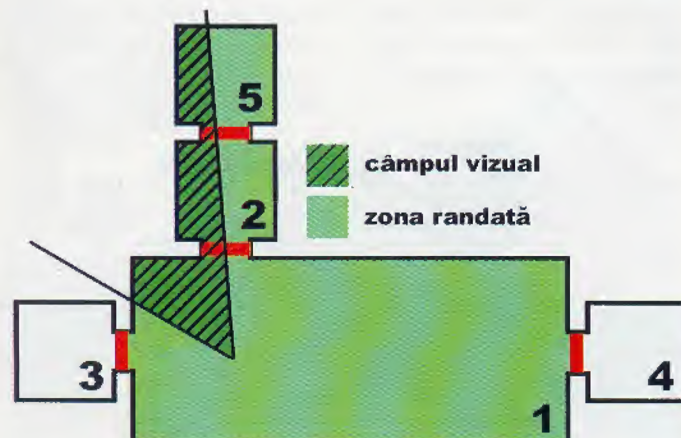
De asemenea, nivelul, fără loading, poate deveni mai mare, limita constituind-o practic memoria computer-ului respectiv și timpul necesar încărcării (nu vrem ca acesta să devină prea mare, nu ?).

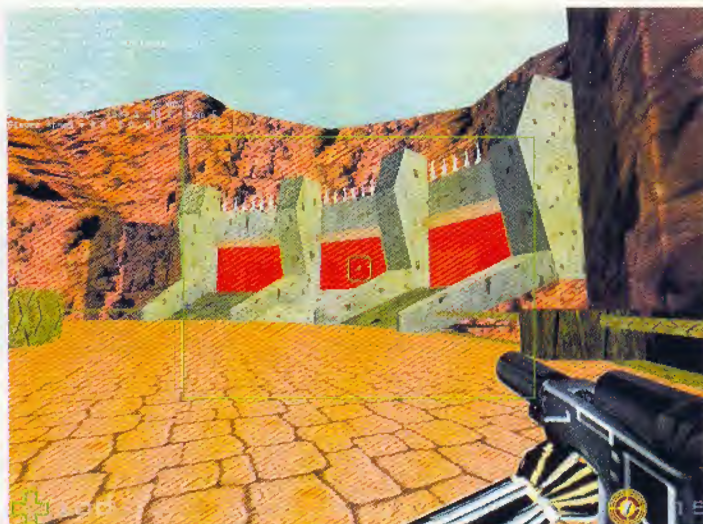
Tot cu ajutorul acestui algoritm se pot implementa mai ușor anumite efecte speciale, cum ar fi oglinzile, se poate ușura managementul de texturi și, nu în ultimul rând, se pot distruge anumite obiecte din interiorul unei celule, sau chiar pereți interiori ai unei celule.



Pentru a exemplifica mai bine iată aici desenați cu roșu, folosind tehnologia FUN labs creată pentru jocul Broken Balance, dar ușor modificată în scopul prezentării, portalii unor celule:

Rolul micului dreptunghi verde din centru ecranului este de a observa ce se întâmplă cu celulele dintr-o scenă (practic debugging pentru algoritmul de portali). Astfel, trimitem la rendering toată scena dar verificăm celulele care „se văd" doar în interiorul acelui dreptunghi. Iată





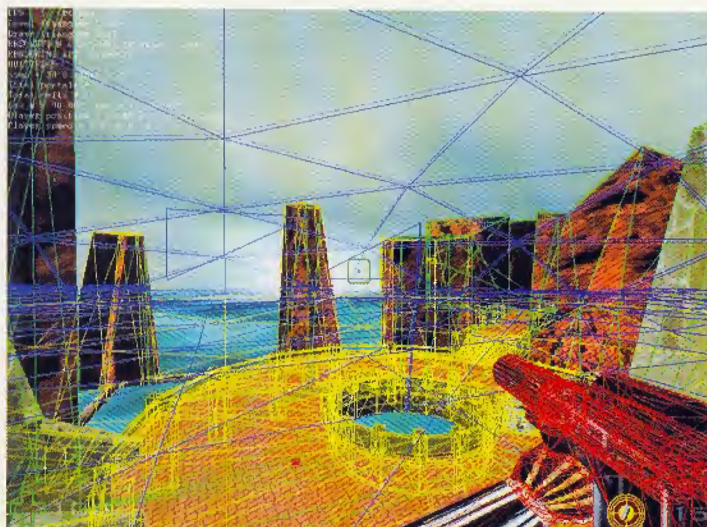
în poza următoare cum celula din stânga și două celule din dreapta pur și simplu „dispar" (fără ca cea conectată de cele din centru – planul intermediar al imaginii – să dispară):

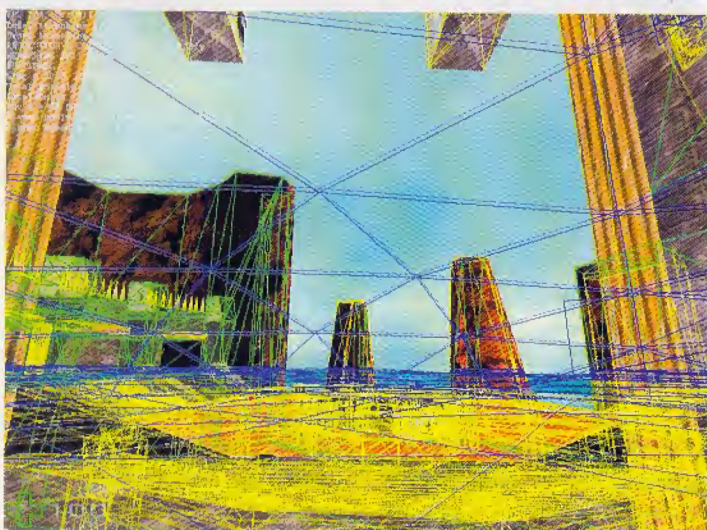


Dacă mai rotim un pic camera spre stânga acestea vor dispărea complet și din dreapta :



Pentru a arăta și numărul mare de poligoane pe care îl permite o astfel de tehnologie iată mai jos câteva screenshot-uri făcute în modul wireframe (observați numărul de poligoane pe caracter, armă, decor etc.):





Portali

Avantaje	Dezavantaje
Permite nivele de mare întindere, anume cu multe, multe triunghiuri	Algoritm de partiționare a spa țiului mai greu de implementat
Libertate mai mare de creare a nivelelor – camerele pot avea forme neregulate, spre deosebire de algoritmi pe baza de BSP care sunt limitați la anumite forme și unghiuri între suprafețe	Algoritmul bazat pe portali presupune calcule în timp real legate de determinarea vizibilit ății celulelor
Ușurința de implementare a păr ții care ține de vizualizare	Celulele sunt neapărat convexe
Overdraw relativ mic (Overdraw = efect nedorit de suprascriere a unui pixel în memoria plăcii video. Cel mai nefericit caz apare în momentul afișării din spate în față, când practic tot ce se desenează suprascrie informația deja existentă)	Este o metodă puțin folosită până acum, ceea ce implică un grad mare de inovație
Permite modificarea dinamică a structurii nivelului (pot fi distruse mai multe lucruri)	Crearea nivelelor este puțin mai complicată, deci și crearea unui editor de nivele pentru multiplayer este mai dificilă; dar reamintim că oferă și un grad mai mare de libertate, adic ă, pe scurt, cam orice tip de obiect și de arhitectură
Ușurința de implementare a unor efecte speciale (oglinzi)	Aparat matematic mai complex
Poate ușura management-ul de texturi	

BSP

Avantaje	Dezavantaje
Este extrem de rapid, deoarece implică puține calcule în timp real	Dimensiunea scenei este limitată de mărimea arborelui BSP (deci nivele cu puține triunghiuri)
Arborele BSP poate fi folosit și la alte prelucrări (AI, collision detection etc.)	Limitări la construirea nivelelor la unghiuri fixe sau de mărimi cuantificate.
Este un algoritm folosit pe scară largă. În consecință, este disponibilă o documenta ție mult mai amănunțită decât în cazul portalilor	Obiectele incluse în arbore nu se pot modifica în timpul jocului
Crearea de nivele se face mai ușor (vezi mai sus, editoare mai simple de multiplayer), dar există foarte multe reguli de respectat - iată de ce sunt așa cubice arhitecturile respectivelor jocuri;)	Overdraw mare, deci dacă nu îți construiești atent nivelul, deși ai poligoane pu ține, ai frame-ul mic
	Ca o consecință a algoritmului, crește numărul de poligoane ale nivelului (deci se accentuează overdraw-ul)
	Pentru a fi funcțional, are nevoie de informații suplimentare (PVS)

4. O comparație a metodelor de partiționare a spațiului – Portali vs. arbori BSP

Cam atât despre unul din algoritmii esențiali creării unui joc, partiționarea spațiului. Sperăm că ați găsit subiectul captivant și vă asigurăm că vom continua (după cum am promis) să vă oferim cât mai multe astfel de detalii, care să vă introducă în universul creării unui joc.

Claude





Revenant

Şi am ajuns şi la partea unde voi „executa" un walkthrough „măiastru" la acest RPG.

Aş vrea să spun lucruri „mirifice" despre *Revenant,* dar nu poci! L-am jucat „în draci" timp de o săptămână şi la sfârşit m-am întâlnit cu „Dracul" în persoană. L-am omorât şi acum am rămas fără „carne de tocat"! *Revenant* nu este un RPG „clasic", fiind bazat mai mult pe „fighting" (luptă) decât pe „role-playing" (interacţiunea cu mai multe caractere). Are şi nişte părţi foarte bune! Sistemul de vrăji este bine conceput, pe măsură ce avansezi în inima jocului vei găsi aşa-numitele Spell Scrolls de nivele superioare, care-ţi vor permite să castezi vrăji tot mai puternice, pe măsura inamicilor întâlniţi pe tot parcursul acestui titlu.

OBS:

1) SALVAŢI CÂT MAI DES! Cu toate că una din ultimele salvări conţine nici mai mult, nici mai puţin, decât modica sumă de 1700 de fişiere. Vă sugerez să vă înarmaţi cu răbdare, dacă vreţi să terminaţi Revenant.

2) Căutaţi în majoritatea nivelelor pe toată harta, de multe ori veţi găsi obiecte foarte folositoare.

Locke: category Revenant

Povestea noastră (a celor care jucăm, sau am jucat, *Revenant* ziua şi noaptea!) începe când Locke se trezeşte dintr-un somn adânc şi stă faţă în faţă cu două personaje: Lord Tendrick şi Sardok. El află că a fost „summonat" (chemat cu ajutorul vrăjilor) de către Sardok, un vrăjitor foarte puternic al ţinutului Ahkuilon (condus de lordul Tendrick) şi că trebuie să asculte de comenzile lui Sardok, aceasta fiind şi motivul din cauza căruia este intitulat *Revenant*. Aveţi o singură misiune: aceea de a o salva pe Adria, fiica lui Tendrick, care a fost răpită de un cult religios intitulat The Children of The Change. Va trebui să mergeţi prin sat şi să discutaţi cu toate persoanele, la bibliotecă veţi culege din rafturi toate cărţile, le veţi citi şi veţi începe să călătoriţi afară din Misthhaven. Nu uitaţi să mergeţi la maestrul Jong care vă va arăta câteva lovituri speciale (pe măsură ce avansaţi în experienţă). La început veţi omorî creaturi micuţe pentru a obţine experienţă, şi vă sfătuiesc să nu atacaţi mai mult decât următoarele creaturi: araknid, under şi Arakna, deşi cel din urmă este cam periculos şi nu aveţi protecţie împotriva otrăvii.

Prima parte este simplă: trebuie să ajungeţi pe partea cealaltă a insulei, singurul drum fiind prin The Caves, dar intrarea este în Ogrok Camp, în care nu puteţi intra decât dacă aveţi la gât medalionul de pe insula Arakna.

Locke stuggles to go to THE CAVES

În Misthaven este o casă în care sunt două femei. Deschideţi cufărul şi înăuntru veţi găsi un trandafir şi un mesaj. Citiţi mesajul şi în pădure, la locul cu morminte multe, veţi folosi trandafirul pe mormântul lui Styx (cel deasupra căruia apare o mână când veţi poziţiona mouse-ul!), va apărea un cufăr din care veţi culege un inel ce vă va proteja parţial de otravă. Felicitări, aţi completat primul quest!

În urma discuţiei cu marinarul (din hanul din Misthaven) va trebui să-i aduceţi inelul cu diamant (care se află în Ancient Tower) pentru ca el, în schimbul returnării inelului, să vă transporte pe insula Arakna. Druuhg Camp (vă luaţi după semnele din pădure) este mai sus de Ancient Tower. Acolo veţi găsi un prizonier, la gâtul lui fiind cheia Solaria (cea cu ajutorul căreia puteţi intra în Ancient Tower). Mergeţi în pădure şi la bătrânul care levitează în faţa casei, vă va da o piatră de magie care este foarte importantă şi va afirma nişte lucruri interesante. Prea multe nu sunt de povestit până aici. De aici încolo începe „greul"! În Ancient Tower va trebui să „killăriţi" un Dragon! O faceţi cu ajutorul mai multor poţiuni şi fugind în jurul lui, aplicându-i



Arată cam urât domnul nu? Şi e cam înalt pentru mine! Dar staţi liniştiţi, că până să ajungeţi la el mai aveţi de parcurs tot articolul şi aproximativ 40 de ore de joc.



Monstrul ce vă va aștepta „cu drag" la capătul nivelului The Caves. Nu uitați de săgeți!

din când în când câte o lovitură. Vă recomand să salvați înaintea acestei lupte! După ce ați luat tot ce ați putut culege din cufere (inclusiv șperaclul!) mergeți înapoi în Misthaven la casa cu semnul ancorei (lângă armurier) și dați-i inelul cu diamant marinarului. Vă va duce pe Arakna Island, unde sunt foarte mulți păianjeni, deci vă sfătuiesc să vă „înarmați" și cu niște poțiuni ce neutralizează otrava. Pe insulă veți ajunge la un teleportor (cercurile albe care se învârt) și vă veți lupta cu un hibrid între păianjen și om. Înainte de luptă salvați! După ce veți termina și această treabă vă veți întoarce în oraș și acolo puteți achiziționa niște arme noi, armură, poțiuni, artefacte magice (brățări, pandantive) etc.

Cu medalionul de pe insula Arakna în inventory („săculețul de voiaj") mergeți în Ogrok Village orientându-vă în pădure după semne, dar, în general, tot în jos până treceți de un pod. Odată ajunși în sat veți fi dus la șeful Ogrok și va trebui să vă bateți cu campionul lor. Atenție: lupta va fi fără arme, deci nu strică să faceți ceva vrăji pentru a crește caracteristica la Fists și să aveți destule poțiuni de viață la voi! După ce l-ați învins (sper că v-ați dat seama că trebuia să salvați înainte! hehe...) vi se va da o armă foarte puternică, mergeți prin sat, deschideți toate cuferele și intrați în peșteră.

Locke in The Caves

În acest nivel este un singur drum (în principiu). În primele nivele veți găsi o sticlă rotundă și albastră pe care, dacă o folosiți pe altarul din Caves, se va crea un pod de ciuperci, veți ieși afară și găsi o armură destul de bună (armura albastră). La un moment dat veți ajunge în Maze of Darkness (labirintul de întuneric). Sincer, va trebui să găsiți singuri ieșirea, căci și eu am mers pe ghicite, dar nu este foarte greu! După Maze urmează Spire Arm unde va trebui să activați cinci (5) manete pentru a deschide cele cinci uși ce duc spre singura ieșire din The Caves care este păzită de către monstrul Solifuge! Lupta cu Solifuge o veți purta cu ajutorul arcului, o singură săgeată fiind necesară pentru a-l îngheța pe Solifuge și să vă acorde suficient timp să-i aplicați câteva lovituri bine plasate. Urmează din nou o săgeată, câteva lovituri speciale de sabie și ... tot așa! În The Queens Crypt veți avea o discuție interesantă cu Adria și tot acolo veți găsi un teleportor spre oraș și pe Sardok care vă va cere să veniți în Misthaven să discutați cu el.

Locke fights through Ruins

Chiar la intrare vă veți întâlni cu bătrânul care levita în fața casei în The Froest (primul nivel). Bătrânul vă va da o altă componentă pentru vrăji și vă va ura succes!(☺). În Ruins va trebui să găsiți 5 „vials", pe care să le combinați cu cele cinci elemente pe care le veți găsi în labirintul din Ruins și o sticlă deja



Cu ajutorul acestui „instrument" puteți ajunge înapoi în oraș și să vindeți sau să cumpărați diferite obiecte.

Nu cred că ar fi o senzaţie prea plăcută dacă aş cădea în vârtej, nu?



plină. Toate aceste 6 sticluţe va trebui să le folosiţi în cele şase locuri de lângă portalul închis (acolo unde găsiţi şi mesajul!).

The PIT is a deadly place

Chiar când intraţi, veţi asista la o discuţie între Sabu şi Jhaga. Este necesar să găseşti Temple Key şi elementul Ward. De asemenea, veţi activa nişte manete pentru a deschide anumite uşi ce sunt închise, iar Lock nu le poate accesa. Aveţi grijă în acest nivel, şi de acum încolo la capcanele cu săgeţi. Tot în acest nivel veţi găsi componenta Ward şi două Temple Key.

Locke & The City of The Children

Acest nivel este liniar, iar toate uşile care nu se deschid se vor deschide mai târziu în joc, prin activarea unei manete sau cu ajutorul unei chei (la momentul activării unei manete va urma o secvenţă care vă va arăta unde s-a deschis uşa). Tot aici va trebui să ajungeţi la o piramidă (cu multă verdeaţă şi apă, un fel de grădini suspendate), unde, în vârf este un teleportor ce vă va duce în următorul nivel The Chase of Sabu. Veţi vorbi cu Sabu (în acea cameră veţi găsi Ninja To şi veţi activa maneta ce deschide uşile duble!) şi el va tot fugi de voi. Urmează să te întâlneşti cu fantoma care îţi va releva adevărata ta identitate şi anume că tu ai fost regele Ahkuilonului şi în schimbul Nahkranoth-ului ai sacrificat-o pe soţia ta (ce băiat rău ai fost) şi îţi va da un medalion. La un moment dat, sătul de faptul că nu poate să te omoare, te va teleporta în The Slave Camp. Vei mai fi teleportat încă o dată în The Slave Camp, vei vorbi cu Druhg, care sunt sclavi, şi-ţi vor spune că dacă reuşeşti să-l omori pe Sabu, ei vor fi liberi (eh că p'asata n-am făcut-o!☺). Tot aici vei folosi o cheie ca să deschizi uşa de jos (foloseşti una din chei), unde vei găsi un teleportor ce te va duce în The Nahkranoth Lair. Aici te vei bate cu Jhaga2 (8000 de puncte Hp), îl vei



Acesta este cufărul din „capul de schelet", aici găsiţi cristalul din fiecare nivel!



Aici se pune cristalul din fiecare nivel.



In fiecare nivel există două portaluri de acest fel, dar de culori diferite!



Observați ce vrăji frumoase știe să facă! Dar eu știu să fac vrăji și mai frumoase!

învinge (normal nu?J). Urmează o multitudine de discuții, la sfârșit Sardok îți va spune că te așteaptă în oraș.

Observație: Câteva chei au rămas nefolosite, cred că trebuiau folosite pentru a deschide anumite porți ca să ajung la Sabu și să-l omor, dar pe acesta l-am scăpat, cred că din Slave Camp am mers prea repede la Nakranoth Lair!

Locke lost in The Labyrinth – ULTIMUL NIVEL

Sardok, în urma discuției cu Locke, te va teleporta în acest nivel. Aici vei întâlni „floarea cea mândră" a panopliei de monștri pe care-i puteai întâlni vreodată: Dragoni (albi, roșii, albaștri, de toate culorile), Elementali, Vrăjitori Elementaliști, Druizi, luptătorii Dorogar, luptătorii ninja Shadow etc. Vă sfătuiesc, în cazul în care vedeți că „se împute treaba!" să folosiți vrăjile de paralizie, mai ales la Dragoni, care sunt foarte puternici! Acest nivel va fi compus din șapte nivele mai mici în care va trebui să faci același lucru: să găsești cristalul de culoarea labirintului, să activezi locul unde se potrivește cristalul (secvența cu dezactivarea ușii!) și să treci în următorul nivel. Atenție: în primul nivel (cel care este imediat după ce ai fost teleportat de către Sardok), în nivelul verde și în cel portocaliu vei mai găsi trei piese, care, asamblate, vor forma Angsarr (sabie cu damage=200). Cele șapte culori ale labirinturilor sunt: roșu, alb, verde, albastru, portocaliu, galben și purpuriu, în ultimul aflându-se și portalul spre Yhagoro.

Locke fighting for his life & with Yhagoro – Zeul Yhagoro, discipolul lui Kraxxus

Cel mai mult am purtat această luptă cu vrăji, căci să mă apropii de el nici gând. Yhagoro este de trei-patru ori mai înalt decât Locke (mai și zboară pe deasupra capului), așa că nici măcar să nu vă gândiți la o luptă „corp la corp". „Vrăjile rules", cum spune gamerul! Cea mai folosită vrajă pe care am „castat"-o (executat-o) a fost Crystalize, Ice Bolt, în principiu ultimele vrăji (cele de nivel 9 sau 10). Atenție mare la nivelul de viață, Yhagoro poate să vă „pleznească" o lovitură de cel puțin 300-400 HP în orice moment. Înarmați-vă cu cât mai multe poțiuni de mana și de viață și „pe cai, că se filmează!". Sper că sunteți pregătiți pentru o luptă ce va dura 20 de minute pentru că atât va dura și ... mare atenție!

Reve - K'shu

Alături veți găsi toate vrăjile din Revenant pentru ca să nu mai așteptați să găsiți „scroll"-urile (pergamentele) cu vrăjile pe fiecare nivel (cu condiția să aveți componentele magice respective).

Legendă:

Nume Vrajă - Numele vrăjii așa cum apare în joc

Componente - „medalioanele" necesare pentru a compune o vrajă

Nivel - nivelul skill-ului pe care trebuie să-l aibă Locke

Mana - cantitatea de mana necesară pentru a „casta" vraja

Scroll - Magic scroll „x"

Nume Vraja	Componente	Nivel	Mana	Scroll
Fire Flash	Moon, Sky	1	31	1
Nourish	Life	2	40	1
Might	Soul	3	31	1
Fist Mastery	Life, Soul	3	50	1
Cure Poision	Life, Sky	2	25	1
Poison	Moon	1	42	1
Meteor Storm	Earth, Sky	4	53	2
Quick Sand	Earth, Ocean	4	71	2
Regenerati-on	Life, Earth	5	107	2
Dexterity	Soul, Stars	6	53	2
Anti-Magic	Stars, Sky	6	53	2
Swift Strike	Ocean, Moon	5	61	2
Tornado	Earth, Stars, Sky	7	78	3
Swamp Pit	Ocean, Life, Earth	7	104	3
Stone Skin	Moon, Earth	6	125	3
Speed	Soul, Life, Stars	8	78	3
Physical Paralysis	Life, Moon, Soul	9	78	3
Shadow Fist	Stars, Moon	9	125	3
Electric Bolt	Sun, Sky	10	105	4
Fire Wind	Sun, Soul, Stars	10	128	4
Healing	Life, Soul, Sun	11	140	4
Charm	Stars, Sun	12	105	4
Teleport	Ocean, Sky, Stars	12	84	4
Fire Ball	Sun, Stars	13	135	5
Blood Drain	Soul, Sun, Life	13	179	5
Mana Drain	Moon, Soul, Stars	14	135	5
Warrior Born	Sun, Moon, Stars, Sky	14	135	5
Invisibility	Sky, Soul	15	108	5
Rock Storm	Earth, Sky, Law	16	167	6
Cataclysm	Law, Life, Earth, Sky	16	222	6
Troll Blood	Law, Life	17	333	6
Iron Skin	Ward, Earth, Moon	17	267	6
Neural Paralysis	Ward, Soul, Life, Stars	18	167	6
Napalm	Sun, Sky, Law	19	192	7
Ice Storm	Ocean, Life, Law	19	256	7
Ogre Strength	Earth, Moon, Law, Ward	20	192	7
Weapon Mastery	Moon, Sun, Soul, Sky	21	192	7
Nullifier	Ward, Soul	21	192	7
Ice Bolt	Ocean, Sky, Life	22	228	8
Armageddo-n	Stars, Earth, Sky	22	303	8
Advanced Healing	Law, Soul, Life	23	303	8
Quicksilver	Sky, Ocean, Earth	8	228	8
Full Paralysis	Ward, Life, Soul, Moon	24	228	8
Vampiric Drain	Death, Life, Soul	25	338	9
Crystalism	Stars, Sky, Death, Chaos	26	338	9
Essence Drain	Soul, Chaos	26	254	9
Aura	Ward, Life, Soul, Stars	26	406	9
Maelstrom	Death, Chaos	27	750	10
Restore Life	Life, Soul, Law	27	587	10
Immortal Might	Soul, Earth, Moon, Chaos	27	293	10

Steering Wheel - Dexxa



Firma **Dexxa**, destul de cunoscută în domeniul accesoriilor de acest gen, se prezintă pe standul de probă cu un model de volan mediu. Acesta prezintă toate caracteristicile unui volan normal, având pe lângă pedalele necesare numai 2 butoane, care îi conferă imaginea unui volan de mașină de formula 1. Volanul se configurează ușor, ca un joystick cu 3 axe și 4 butoane, interfața fiind de asemenea de gameport.

Gripul este interesant, putând spune că m-am simțit confortabil în timpul întoarcerilor efectuate. Deși schimbătorul de viteze al unei mașini are 5 sau 6 trepte, din fericire sau din păcate, această facilitate nu este întâlnită la volanele adresate fanilor de curse nebune. Schimbătorul de viteze este amplasat în dreapta volanului. Mișcarea este limitată, fiind asemănătoare cu cea a unei cutii de viteze secvențiale. Are trei poziții: două pentru înainte-înapoi și una pentru punctul mort. Cred că această limitare a cursei mișcării, deși nerealistă, este favorabilă în timpul jocurilor, deoarece viteza și dinamica sunt mult prea mari pentru a mai pierde timpul și cu alte mișcări inutile. Cele 220 de grade de mișcare ale volanului au fost suficiente pentru a putea acționa rapid, fără a pierde însă controlul.

Pedalele prezintă o suprafață de sprijin suficient de mare. Sistemul de prindere este alcătuit din 4 ventuze, alături de care pachetul este completat din fericire și de două gheare, care se prind de marginea mesei. Însă nu le consider pe deplin suficiente, norocul meu fiind faptul că nu am testat volanul la un joc „nervos". Pentru utilizatorii blânzi, modul de prindere este suficient. Soluția ar fi fost niște ventuze ceva mai mari.

Punctele slabe sunt lipsa unor butoane adiacente și, bineînțeles, a force feedback-ului. Acesta, deși nu-și motivează prezența în multe jocuri, cred că va deveni un standard în viitorul apropiat al tuturor produselor de acest gen. Senzația pe care o trăiești la un volan cu force feedback este incomparabilă față de unul care nu prezintă această caracteristică.

Producător: Dexxa
Distribuitor: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699

Guillemot Force Feedback Joystick

Pentru producătorii de joystick-uri a devenit fascinantă producția de modele supradimensionale.

Guillemot demonstrează încă o dată că realizează unele dintre cele mai bune accesorii-multimedia, pe lângă binecunoscutele Guillemot GeForce256 și Guillemot Isis. Acest model de joystick cu force-feedback este un adevărat „briliant".

Designul joystick-ului este unul de excepție iar numărul mare de butoane este arhisuficient pentru a le aloca unor funcții cât mai diverse. Baza acestuia, pe lângă faptul că nu alunecă, este pur și simplu gigantă. Aici se află situată o rotiță cu ajutorul căreia se poate accelera în jocurile nebunatice de mașini.

Stick-ul este acoperit cu o textură de Kevlar pentru a obține un confort maximal. Folosește o tehnologie digitală pentru exactitate și viteză mărită, vitale în cele mai multe jocuri. Prezența HAT-ului în vârful stick-ului este de asemenea un plus al produsului, el fiind opt-direcțional. Lângă HAT se mai află situate încă două butoane și o rotiță pentru un control mai fin al acțiunii.

Inedit la acest model sunt cele două trăgace situate pe partea anterioară a stick-ului. Producătorii sunt de părere că ele ar îmbunătăți reflexele de tragere, fapt care mi l-a confirmat binecunoscutul Half Life. De asemenea, în Quake II și Quake III am obținut niște efecte deosebite.

Force Feedback-ul folosit de acest joystick beneficiază de ultima tehnologie de la Immersion I-Force 2.0. Aceasta înseamnă o în mare o putere sporită și o posibilitate de eșantionare a efectelor mult mai mare datorită unui procesor pe 16 biți la 24 MHz. Cele două motoare și-au realizat pe deplin efectul de force feedback. Driverele folosesc DirectX-ul, deci orice efect este aruncat direct asupra joystick-ului.

Modelul vine atât cu un conector pentru gameport cât și cu unul pentru USB. Este un controler fin, de excepție, care își merită toți banii.

Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Tel. 01-2316769
Fax. 01-2316766



Thrustmaster Shockhammer

Gamepadul Shockhammer de la Thrustmaster este un produs reușit din toate punctele de vedere, comportându-se foarte bine la toate testele. De la prima vedere el pare un succes, având un design interesant. Acest produs este destinat deținătorilor de console PlayStation

În afara celor 4 butoane și a D-pad-ului, gamepadul mai prezintă și două stick-uri. Switch-ul pentru modul turbo permite programarea butoanelor individuale pentru a acționa ca și când ar fi apăsate pentru a obține un efect similar focului rapid.



Gripul excelent îi conferă un atu în plus, iar punctul forte îl reprezintă force feedback-ul. Vibrațiile sunt generate de două motoare electrice, pentru mișcarea pe axa X-Y, adică dreapta-stânga. Ele și-au făcut pe deplin treaba, în timpul jocurilor de curse simțind cu putere efectul lor. Cel puțin la unele pot spune că am avut impresia, atunci când ieșeam de pe traseu, că nu va trece mult până mă voi răsturna cu mașina. Acest efect de force feedback este caracteristic numai jocurilor care suportă tehnologia Dual Shock.

Un alt punct forte al Shockhammer-ului este suportul atât analog cât și digital, fiind un produs destul de rar cu această facilitate. Folosind stick-urile, jocul analog oferă o mișcare mult mai fină și mai precisă. Efectul resimțit astfel în timpul jocului devine și mai realist. Acomodarea este mai grea la început dar oferă multe satisfacții în plus. Recomand tuturor să încerce și această variantă.

Revenind la efectul de force feedback sunt de părere ca își merită investiția. Pentru cei care optează pentru produse de genul gamepad-urilor din fericire diferența de preț nu este la fel de mare ca în cazul unui volan.

Producător: Thrustmaster
Distribuitor: UbiSoft România
Tel. 01-2316769
Fax. 01-2316766

Wingman Thunderpad

Wingman-ul de la Logitech, în ciuda designului promițător, pe care producătorii îl consideră „tradițional", nu prezintă multe caracteristici deosebite. Pentru un gamepad produs de o firmă de renume ne-am fi așteptat la mai mult, mai ales că este vorba de cei de la **Logitech**, care ne-au obișnuit cu un design și o fiabilitate de o calitate mai ridicată.

Modelul are patru butoane de acțiune, 2 pentru turbo și un D-pad. În partea de sus mai fiind amplasate încă două butoane adiacente. Controlul se realizează pe opt direcții.

Are un grip confortabil, iar amplasarea celor 4 butoane îl fac accesibil pentru orice jucător, fie el începător sau avansat. Răspunsul la comenzi este prompt, cu ajutorul lui câștigând multe din meciurile de fotbal pe care le-am jucat.

Din păcate, în categoria punctelor slabe intră lipsa feedback-ului și aspectul relativ neplăcut. Un alt aspect ar fi cel al documentației destul de sumare. Cu toate acestea, își dovedește utilitatea, mai ales în jocurile care nu permit utilizarea unei singure tastaturi pentru un joc in doi. În această situație se găsesc și Fifa99 și Fifa2000, jocuri în care am testat acest produs.

Îl recomand tuturor jucătorilor de orice nivel, fiind un produs ușor de manevrat și confortabil în același timp.

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699



Activ, dar cu Rayman!

UbiSoft continuă seria de programe educaționale dedicate celor mici, evident, cu Rayman în frunte.

Primul lucru care m-a frapat la vederea pachetului *„Rayman Activity Centre"* a fost forma sub care a fost realizat. CD-ul pe care se află programul, alături de un caiet dictando pentru exerciții și de un set de opt creioane de ceară colorată, este așezat într-un fel de gentuță de carton plastifiat, foarte asemănătoare cu un mic ghiozdan. În orice caz, interesantă prezentare, și foarte practică dacă ne gândim că se adresează unor copii cu vârste cuprinse între patru și șase ani. Dacă stau bine și mă gândesc, cred că *„Rayman Activity Centre"* este pachetul multimedia ce țintește utilizatorii de cea mai mică vârstă, din cele pe care am avut prilejul să vi le prezint până acum.

Cum era și de așteptat într-un program educațional în care maestrul de ceremonii este Rayman, totul este făcut în așa fel încât să te distrezi, și tot amuzându-te, pe nesimțite, să se prindă de tine și o spuză de învățătură preșcolerică (4-6 ani).



În acest scop, creatorii *„Rayman Activity Centre"* au asigurat locul pentru o asemenea activitate, și anume casa nițeluș fantasmagorică a zânei Betilla. Pe această fermecătoare, plină de puteri magice, noi o cunoaștem din ediții anterioare ale aventurilor lui Rayman prin lumea cifrelor sau literelor. Cert este că, și în acest caz, Betilla rămâne buna prietenă a lui Rayman, oferindu-i propria casă ca loc al desfășurării celor mai năstrușnice jocuri. Tot oferindu-i ceva, dar de data aceasta propriul său spate, este țânțarul Super Mosquito, călărit de Rayman în drumurile sale aeriene. Și nu este singurul dintre prietenii care îl ajută pe Rayman să-și facă datoria față de cei mici. Mai este un Magician, un Clovn, un anume Joe the Cricket, un Monstru al Cavernelor (care nu este deloc atât de rău pe cât o arată numele!) și un Fotograf. Fiecare are rolul său pe parcursul explorării CD-ului *„Rayman Activity Centre"*, în special în jocurile la care participă împreună cu copiii.

Totuși, părinții ar vrea, probabil, să știe ce abilități și bune deprinderi vor dezvolta copilului exercițiile distractive de pe CD-ul *„Rayman Activity Centre"*. A, să nu-mi spuneți că nu are rost să mă adresez părinților. Știu sigur (vezi scrisori și e-mail-uri) că nu sunt chiar puțini aceia dintre părinții voștri care pun mâna din când în când pe LEVEL („la să vedem pe ce am dat treiș'patru de mii ...") și citesc ceea ce li se pare familiar. Nu rareori, rubrica Multimedia li se pare cea mai accesibilă. Iată de ce, scriu despre un pachet ce se adresează unor copii care nu prea sunt ei alfabetizați complet, dar părinții care citesc acest articol își pot da seama că *„Rayman Activity Centre"* îi poate ajuta pe cei mici în deprinderea scrisului și cititului (în engleză, mai ales). Dar și în dezvoltarea atenției, a capacităților psiho-motorii necesare lucrului cu calculatorul (folosirea mouse-ului și a tastaturii), a recunoașterii diverselor sunete (acomodarea cu utilizarea unei plăci de sunet), exerciții de identificare sau selecție, sau de folosire a culorilor.

Iată de ce, luând în considerare și prezența în pachet a caietului de exerciții și a celor opt creioane colorate – din ceară – observ că **UbiSoft** rămân în continuare în topul realizatorilor celor mai haioase programe educaționale. Rayman este din nou alături de cei mici, la un mod foarte relaxant și plăcut. Vă rog să mă credeți că am momente în care și eu, sătul de sânge și hardcore, mă preumblu prin lumea lui Rayman, dând cu bucurie în mintea copiilor.

Marius Ghinea

Producător: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769









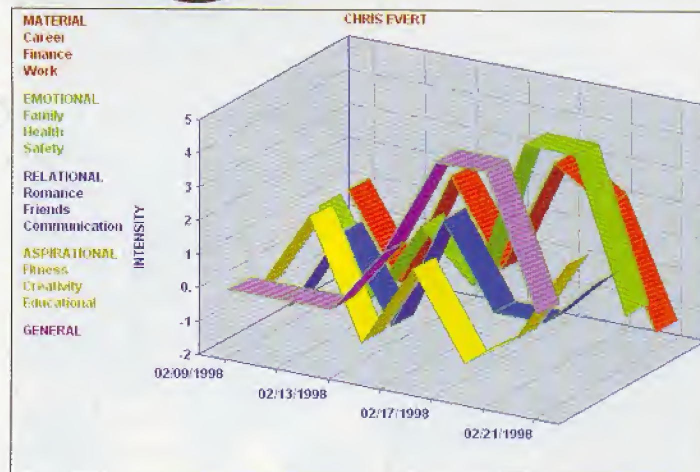






Astrologer

Un titlu care se explică singur. Vom scruta cerul, căutând aştrii ce ne hotărăsc destinul.



Dacă îmi aduc bine aminte, a fost scrisoarea unui cititor acel semnal care mi-a atras atenţia asupra unei lipse în paginile revistei noastre. Nu am prezentat niciodată până acum un produs care să aibă în vreun fel sau altul tangenţă cu ştiinţa, pentru mulţi misterioasă, a astrologiei. Adevărul este că nu cred în nici un fel că există un CD multimedia pe care să se afle o adevărată incursiune în astrologie. Pentru că aceasta, derivată din ştiinţe sacre, tradiţionale, este ceva cu mult mai complex şi mai adânc decât simpla referinţă la nişte poziţii de astre, faţă de care se poate constitui un profil astrologic, cu aplicaţie practică în viaţa de familie, situaţia materială sau activitatea profesională.

De aceea, nu aşteptam de la CD-ul produs de Softkey sub titlul „Astrologer" decât ceea ce mi-a şi oferit. Adică, un simplu mecanism algoritmic de cunoaştere a diverselor aspecte ce mă alcătuiesc pe mine şi influenţează faptele mele. Astfel încât am urmat indicaţiile programului şi mi-am introdus datele astrologice semnificative – numele, prenumele, data naşterii, ora naşterii (extrem de importantă pentru calcularea diverselor ascendente), şi locul naşterii. Acesta din urmă este, la rândul lui, atât de important, încât există o listă imensă de oraşe ale lumii ce pot fi alese. Dar, avem şi posibilitatea introducerii latitudinii şi longitudinii exacte ale locului de naştere. Să zicem că nu ştiam poziţia exactă a Braşovului în termeni de meridiane şi paralele, şi de aceea am preferat să mă dau ca născut în capitală, alegând Bucureştiul din lista de oraşe pusă la dispoziţie de „Astrologer". Oare, ce distorsiune a introdus această aproximare în profilul meu astrologic? Probabil că voi avea mai bine conturată latura „de cartier"! Un alt amănunt important, şi anume ora faţă de meridianul Greenwich, a fost şi el inclus în datele necesare ce se adaugă la cele enumerate anterior.

Ei, şi după ce am oferit programului toate aceste informaţii despre mine, am apăsat butonul de „Plot", aşteptând să aflu imediat despre propria mea persoană acele chestiuni pe care le ştiam deja. Atât despre mine, cât şi despre oricine altcineva – nu aveţi senzaţia că un zodiac se potriveşte perfect tuturor celor care îl citesc? Numai că, primul lucru care mi-a apărut în faţa ochilor a fost un desen complicat, greu de priceput de către un neavizat în astrologie, cum este autorul acestor rânduri. Este vorba de aşa-numita astrogramă.

Din fericire, pe lângă astrogramă se afla şi un meniu bine garnisit, în care am descoperit butonul de „Explain", care odată apăsat, m-a trimis la mai multe opţiuni conţinând toate elementele care umplu coloanele jurnalelor, la rubrica de predicţii ale astrelor: profil general, viaţă, familie, carieră, relaţii, sinele.

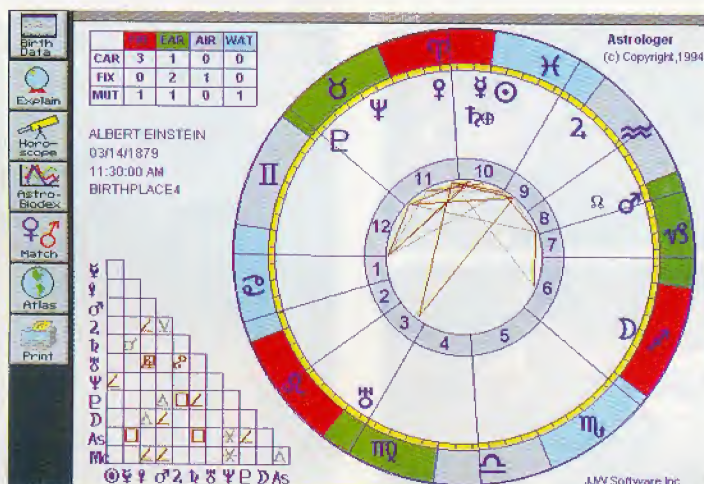
În fiecare din aceste domenii, explicaţiile sunt neaşteptat de vaste, cu argumente ample desprinse din influenţele pe care fiecare astru le are asupra fiinţei noastre. Ceea ce m-a lăsat oarecum mască, a fost faptul că, în marea lor majoritate, elementele din astrogramă care mă alcătuiesc pe mine ca fiinţă şi comportament, erau adevărate. Drace, să sar în sus când am aflat că, datorită poziţionării soarelui în cea de-a treia casă, sunt „best known for your intelligence, and your use of words and language". Iar ca profil profesional, eram bun de, aţi ghicit, om de presă. Serios, chiar asta îmi spunea „Astrologer"- ul, şi zău că-mi vine să spun că are dreptate, şi că nu este nici o laudă în asta (deşi, satisfacerea anumitor plăceri personale în public ar putea părea dizgraţioasă). Ce, doar Wild Snake să se dea mare spunându-ne cât de tare este el pe străzi (partea atât carosabilă, cât şi cea ne)? Ia să mă dau şi eu fante de presă!

Plus că, îmi mai susură dulce în orgoliu acest minunat „Astrologer", sunt un tip extrem de analitic şi sensibil, binecuvântat cu un deosebit simţ al observaţiei, şi cu preocupare pentru filosofie şi religie. Mă încearcă o aspră bănuială că ştiaţi deja aceste lucruri, din articolele mele (mai puţin filosofia, pe care o practic, nu o studiez).

Să nu credeţi că toate acestea sunt o gonflare de sine, o manifestare vulgară a unei infatuări excesive. Toate aceste adevăruri, atât de uşor verificabile de către voi, dragi cetitori (v-aţi prins că glumesc, sau sunt prea convingător?), sunt o dovadă în plus a calităţii prospecţiei pe care „Astrologer" o va face asupra oricăruia dintre voi. Deşi, nu este imposibil să existe şi nemulţumiţi. Balanţa care este jumătatea mea, spre exemplu, şi-a manifestat iritarea aflând de la programul cu pricina că mă potrivesc cel mai bine cu tenismena Chris Evert – aflătoare în zodia Săgetătorului.

Din referinţa către Chris Evert, pe care trebuie să recunosc că am admirat-o întotdeauna sub toate aspectele, v-aţi dat poate seama că „Astrologer" vine cu o mică bază de date ce include profilul astrologic al mai multor cunoscute personalităţi. Astfel, veţi putea face o interesantă comparaţie între ceea ce vă va comunica despre voi „Astrologer"-ul, şi ceea ce puteţi afla despre Albert Einstein sau Tom Cruise. Aşa, ca să vedeţi pe unde vă aflaţi în intervalul (închis, oare?) dintre cei doi. Ceea ce este important este faptul că, fie ca simplu amuzament sau ca referinţă astrologică „pe bune", fiecare din voi va găsi „Astrologer"-ul celor de la Softkey ca un program interesant. Mai ales că vă veţi putea alcătui şi un grafic reprezentând „bioritmul" vostru astrologic, pe orice interval de timp.

Marius Ghinea



Producător: Softkey
Publisher: The Learning Company
Distribuitor: Monosit Comimpex
Tel: 01/3302375

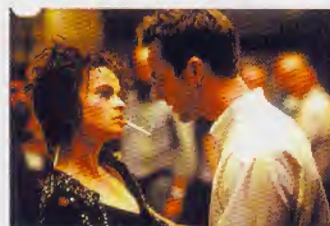
Fight Club

„First rule of Fight Club: You do not talk about Fight Club. Second rule of Fight Club: You do not talk about Fight Club"













În general, filmele din ziua de astăzi conțin deosebit de multe scene de violență din care întotdeauna ies basma curată personajele principale (adică, binele învinge întotdeauna răul). Se pare că cei de la FoxMovies s-au gândit să realizeze un film care să prezinte anumite aspecte dure ale vieții, aspecte violente care guvernează viața celor care încearcă să iasă din sărăcie. Deci, să vedem împreună despre ce este vorba.

Iată că pentru rolul principal din acest film David Fincher l-a ales pe Brad Pitt unul dintre cei mai buni actori din generația sa. Cunoscut de marea majoritate a publicului cinefil din titluri ca: „Meet Joe Black", „Seven Years in Tibet", „Legends of the Fall" sau „Seven". Este vorba despre un film care încearcă să transmită ceva despre problemele pe care le întâmpină o anumită categorie de tineri la o anumită vârstă, probleme care se conturează în jurul violenței de pe străzi.

Brad Pitt joacă rolul unui tânăr care încearcă să se descurce prin niște metode mai puțin ortodoxe. Astfel, acesta formează un club în care sunt organizate lupte de stradă (street fighting) din dorința de a trăi viața din plin și de a face un ban „neimpozabil". Pe parcurs ce acțiunea înaintează, acest club de luptă se transformă într-un adevărat cult.



De fapt, violența din „Fight Club" are rolul de a aduce în prim plan câteva dintre aspectele murdare ale vieții umane, de a demonstra faptul că frustrările vieții duc la reacții violente care pot avea urmări dezastruoase. Poate că unii dintre spectatorii care vor urmări acest film se vor regăsi printre personajele din „Fight Club" și poate că astfel vor reuși să își rezolve problemele.

Rolul celui care narează este interpretat de Edward Norton un suflet pierdut, un insomniac care veghează asupra personajului interpretat de Brad Pitt urmărindu-i fiecare greșeală și încercând să îi înțeleagă frustrările.

Oricum, pe lângă faptul că este un film deosebit de violent, „Fight Club" are o intrigă destul de complicată. Tocmai de aceea această nouă realizare a celor de la FoxMovies trebuie urmărită cu mare atenție pentru că altfel s-ar putea să nu înțelegeți prea multe. Asta nu înseamnă că poate fi înțeles doar de „oamenii mari" sau de cei care au mintea ascuțită. Astfel că eu vă recomandă să urmăriți „Fight Club" pentru că este vorba despre o realizare de excepție oferit în cinematografele noastre de către firma G.F.R. Distribution..

Așa că puneți mâna pe o pungă de popcorn și...vizionare plăcută!!!

Wild Snake

Distribuitor:
G.F.R. Distribution







Aveți probleme?

Noi vi le rezolvăm!



Munteanu Doru din Jariștea:

Am o imprimantă color BJC Canon 250 căreia i-am schimbat tonerul color cu unul alb-negru BC 02. Cum trebuie să setez imprimanta pentru a funcționa corect?

Păi, te uiți pur și simplu în manual și vei găsi acolo toate datele necesare, dar soft-ul ar trebui să rezolve această problemă.

Paltanea Florin din Prahova:

Care este avantajul unei rețele (LAN). Cam cât costă?

Sunt multe avantaje, mai ales în jocul de multiplay. La orice joc pe care îl joci singur (contra calculatorului) „feeling-ul" nu se compară cu jocul în rețea. Alte avantaje ar mai fi faptul că poți copia date fără a te mai deplasa până la cei cu care ești legat în rețea, poți eventual chiar rula jocuri de pe harddisk-urile celorlalți. Pentru prețuri interesează-te la un distribuitor local; prețurile sunt de obicei situate undeva pe la nivelul a 15-20 USD pentru o placă de rețea, la care se mai adaugă și cabluri, mufe etc.

The Comander din Bucuresti:

Am un Cyrix la 200 MHz, 32 SDRAM și o placă video Intel i740 de 8 MB. Ce merită mai mult: un Pentium II la 450 sau un AMD K6 II la 450?

Răspunsul este clar: dacă vrei 3D un Pentium II la 450! Chiar dacă este un Mendocino. Nu intră în comparație un AMD K6 II la 450 și un Deshutes (Pentium II la 450), ultimul îl bate pe primul clar la toate testele.

Pop Lucian din Cluj-Napoca:

Am o nelămurire cu bug-ul din 2000, [...], mă va afecta, chiar dacă placa de bază și procesorul sunt fabricate în 1999?

În ceea ce privește bug-ul anului 2000, stai liniștit că ție nu ți se va întâmpla nimic. Nu vrei primi un răspuns mai detaliat, pentru că îl găsești în revista CHIP.

A meritat să-mi vând procesorul (Pentium la 100) cu 64 RAM, Voodoo I și o placă de bază care nu suportă un procesor cu mai mult de 200 MHz, cu 145 UDS ?

Da, aș zice că a meritat.

Luca Oghină din București:

Calculatorul meu este un P200 cu 128 MB, 1,5 GB și Voodoo II. De ce la unele jocuri ca NFS III mi se blochează când sunt prea multe efecte speciale, ca fulgere ploaie, lumini de girofar și multe sunete ?

Problema este placa video. Scrie ce placă video ai acum și dă mai multe detalii despre blocări. Cel mai simplu ar fi să o schimbi cu o Riva TNT, sau o Riva Vanta.

Pațilea Cătălin din București:

Știți cumva cum se introduc codurile la Half-Life, că dacă apăs ~ nu-mi apare nici o consolă.

Jocul nu-l rulezi în mod normal, adică hl.exe, ci creezi un fișier bat (eventual) unde pui hl.exe –console, sau pur și simplu tastezi hl.exe –console, dar e mai simplu cu fișierul. Asta o faci ca să activezi consola. Altfel nu merge.

Dacă CD-ROM-ul nu-mi mai citește unele CD-uri e prăfuit doar, sau e stricat, uneori îmi citește aproape toate CD-urile.

Depinde de CD-ROM. La început cam toate sunt „bune", dar unele nu au viață lungă, adică după un timp crapă. Începe cu erori de genul că nu mai poate citi unele CD-uri care mergeau de prima oară înainte. Cel mai sigur este să-ți cumperi unul ca lumea. Merită 10 $ în plus.

Îmi spuneți și mie cum pot să mă joc în rețea; ...vine „ăla" cu calculatorul la mine ca să ne jucăm în rețea, ne trebuie niște plăci speciale ?

Da, îți trebuie niște plăci de rețea, pe care le instalezi destul de ușor, un cablu prin care faci legătura, două mufe și două T-uri. Software-ul este ușor de instalat. Cumpără plăci de rețea plug & play. Mai scrie dacă ai probleme.

Toboșaru Toma George din Oradea:

Quick vă întreabă ce părere aveți de PIII că ar vrea să-și ia unul:

PIII-ul cu o configurație „echilibrată", adică o placă video ca lumea (eventual cu 32 MB), 64-128 MB RAM, un harddisk de minim 6 GB face o adevărată mașină pentru jocuri. Dacă banii sunt o problemă poți să optezi pentru un Celeron.

Strugan Vlad (KV) din Râmnicu Vâlcea:

Credeți că merită să-mi cumpăr 128 SDRAM sau doar 64 SDRAM la un sistem AMD K6 II 3D la 400 MHz cu Vodoo Banshee.

64 MB e o cantitate de memorie deocamdată decentă. Pe moment nu cred că este cazul să dai banii pe 128 MB, mai ales că și prețul este destul de piperat. Peste câteva luni (prin februarie, martie) s-ar putea să merite.

David Radu (Gameboy) din Sinaia:

Nfs III îmi merge doar cu Software Renderer și se vede urât. Înainte îmi mergea și cu Vodoo 2, iar la Test Drive 5 îmi pune ecranul pe stand-by.

Nu cumva ai o placă video Banshee acum? Dacă da, există niște patch-uri pentru Nfs III. Dar numai unul merge, sunt vreo câteva care nu merg. Și cel bun parcă nu se găsește sub forma de patch. Însă cel la care fac referire nu îți face Nsf III-ul să meargă decât în D3D. Oricum, diferența este enormă de la software. Recomandarea este să-ți schimbi placa video.

Iuonaș Victor și Vlad din Oradea:

Cam cât costă o placă video bună și ieftină ?

Depinde cât de ieftin. Cred că cea mai bună ar fi o Riva Vanta cu 8 MB, care ar costa până în 70 $ (fără TVA). Și Velocity 100 se mișcă destul de bine și are un preț pe undeva pe la 60 USD.

Diaconescu Alexandru din Târgu-Jiu:

Ce mai e și ăla fișier DLL ?

DLL înseamnă Dinamic Lybrary Link și este o colecție de programe mici, oricare din ele putând fi accesate când sunt folosite de către un program mai mare. Programele mici facilitează comunicarea cu un periferic cum ar fi imprimanta sau un scaner. Avantajul este că nu sunt încărcate în memoria RAM și astfel se salvează spațiu în memorie.

Jocurile nu pot merge fără ele?

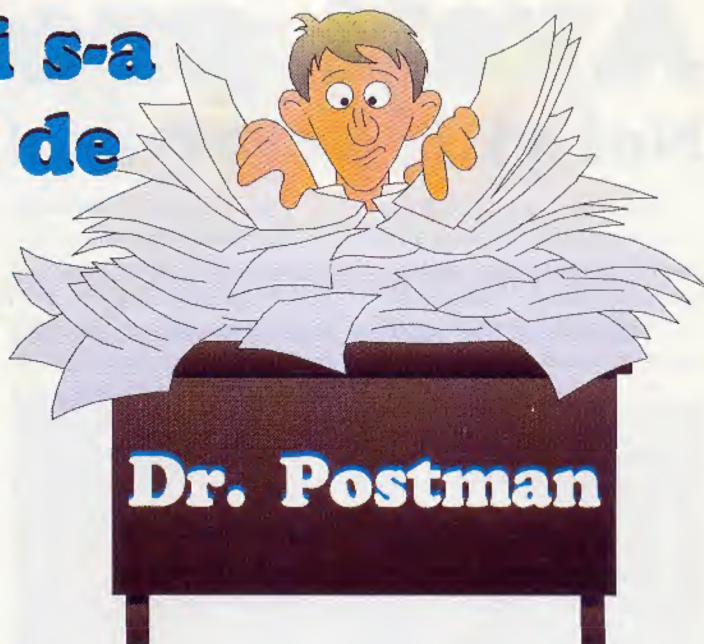
Depinde. Sunt unele care sunt necesare pentru anumite jocuri. Mai ales cele din DirectX.

Vlad din Arad:

Dacă îmi voi lua un Voodoo II, voi putea juca jocurile care nu merg fără accelerator ?

Da, binențeles că da, pentru că asta face placa, este ACCELERATOR GRAFIC. După ce l-ai achiziționat poți să stai liniștit, pentru că îți vor merge toate jocurile.

Mike s-a întors și s-a repezit la postul de



Alături de cadourile de Crăciun, am primit și un sac de poștă plin ochi. La fix, pentru că îmi place să intru în contact cu cititorii. Așa pot să scap de bariera asta de hârtie care ne separă. Îmi place să citesc scrisori, deși multe reflectă realități nu prea plăcute (ba despre noi, ba despre autorii lor). N-are a face. E bine să fii criticat. Dar să lăsăm asta și să vedem, gameri scumpi, ce vă mai pasionează, care vă sunt durerile, părerile și dorințele. Într-un fel, „noi" suntem „voi" și ce vă afectează pe voi are același efect și asupra noastră. Atât timp cât suntem împreună, totul merge bine. Dacă merităm să fim dați de pământ, nu ezitați; dacă merităm să fim lăudați, iar nu ezitați. De voi depinde, în definitiv, TOTUL.

Mike

Hello!!!

Este a doua oară când vă scriu, iar prima oară nu mi-ați răspuns. (Oricând poate fi prima dată.) Vă urez felicitări pentru cei doi ani de la apariția revistei LEVEL (Mulțumim din tot LEVEL-ul!)

Sugestii:

a) Să puneți pe copertă și poze din jocurile din TOP TEN (Când se poate, punem, când nu, asta e...)

b) Să reduceți cele șase pagini de știri la trei sau patru, iar restul să fie folosite pentru un top de 50 de jocuri. (Notat, propus, așteptat de văzut.)

c) Jocurile să fie prezentate în revistă în funcție de locul lor în top. (Asta ar însemna să nu mai prezentăm jocuri care n-au apărut încă – să anulăm rubricile First Look și Preview. Am discuta tot timpul despre ce a apărut anul trecut.) Cel mai bun joc să fie trecut la sfârșitul revistei. (Mă gândesc că ar fi mai bine la început.)

Îți mulțumim pentru modelul de LEVEL (3x2 cm) pe care ni l-ai trimis. E foarte cool și toată redacția s-a amuzat „citind-ul". Ai desenat de toate: reclamă la CHIP, reclamă la Flamingo Computer, rubrica Dr. Postman. E tare, ce mai!

Anuța Cristian din Ploiești

Hello, all you happy, happy focks! (Cred că foLks sună mai bine. ☺)

Vă scriu această scrisoare de la Deva (poate nu ați auzit de acest oraș), – glumești, nu? – scopul ei fiind să-mi spun părerile, sugestiile, criticile, laudele etc. La concursul cu chestionarul necâștigând, m-am gândit să vă scriu. (Și eu care credeam că ne scrii pentru că îți place LEVEL... L) Așa-i că Pre2 e un joc drăguț și amuzant chiar dacă e vechi? (Da, e... interesant, dar vine anul 2000!!!!! Treci și tu la Rayman 2 sau cam așa ceva.)

Critici:

1. Walkthrough-ul de luna asta e foarte slab? Ce, K'shu nu a mai terminat alt joc? (Dacă te crezi mai capabil să scrii un wt, așteptăm articolul pe adresa știută. Și ar fi bine să-l termini în termeni de cinci zile, adică să joci de nebun, să fi atent la toate detaliile, să îl termini și să și scrii bine despre toate acestea. OK?)

2. Cred că nu ar trebui să irosiți două pagini cu filme și mai puneți un articol, două. (Să știi că unii chiar apreciază rubrica cu pricina. Pe cine să supărăm acum, pe cei ca tine sau pe amintiții?)

3. Ați putea (Ce-i drept, am putea...) scrie fiecare articol de 2 pagini (sau una) și ar ieși mai multe. (Facem și așa, dar mai apoi ne invadează scrisorile cu întrebări despre detalii din jocuri. Mai bine rezolvăm problema în articole de două pagini sau mai multe decât într-un chatroom de zece)

Sugestii:

1. Puneți o carcasă pentru CD (Vezi Chatroom-urile anterioare.)

2. Măriți DLH de pe CD. (E deja la maxim. Jocurile vechi sunt pe DLH-uri vechi.)

3. Muzică pe CD (Poate mai compune Claude câte ceva, cu toate că muncește de-i crapă degetele de la atâta butonat.)

4. De ce nu mai puneți Release Dates în revistă (Uită-te la sfârșitul articolelor de First Look și Preview.)

5. Când faceți un review la Seven Kingdoms II? (Citește numărul acesta și o să găsești ceea ce cauți. Enjoy!)

Dacă tot aveți în redacție demo-ul de Pharaoh, de ce nu-l puneți și pe CD? (Vâră în unitate CD-ul din decembrie și caută printre demouri. O fi sau n-o fi acolo?)

Care dintre redactori a scris articolul cu Shadowman? (Un colaborator misterios...)

Coca Silviu din Deva

Dear Level,

Mă cheamă Alex Jurca (Pe mine mă cheamă Mike. Mă bucur să te cunosc.) din Deva (Ajutooor, am fost invadați!). Am 14 ani. (Adică LEVEL x 7 ☺)

Trecem la critici și lucruri serioase (E de rău. Vrei să ne capsezi!)

1. Voi nu aveți site, de ce? (Obstacole răsar la tot pasul în calea Level-ului, dar până la urmă se rezolvă. Și noi vrem la fel de mult să intrăm pe Net. În curând...)

2. Cine a înființat revista? (Florian Răileanu și Indianu' au stat la baza LEVEL-ului. De atunci s-au

perindat prin redacție Generalu', Enkidu, Theo și Nyk. De rămas au rămas Claude, Sergio, Marius Ghinea, K'shu, Dr. Pepper, Wild Snake și subsemnatul, care la rându-i s-a repauzat o vreme.)

3. Ce părere aveți de Tiberian Sun, e bun sau un eșec ca Dune 2000. (Care unora le-a plăcut foarte mult.) Merită jucat? (Orice joc merită jucat măcar odată. TS nu e deloc strălucit, dar poate place împătimiților de RTS.)

4. Ce credeți despre computer club-uri? Ne satisfac ele pofta de rețea? (Moda café-urilor este binevenită la noi, deși tot mai mulți gameri își leagă computerele între ele. De multe ori vezi întinse cabluri de rețea între blocuri, semn că Starcraft-ul e în floare pe la noi.)

5. Ce mai faceți? (Scriem despre ce ne place nouă ca să vă placă și vouă. Clar?)

Puteți rezerva un spațiu pentru adrese pe Internet la diferite firme producătoare de jocuri? (Bun subiect pentru meditație!)

Jurca Alex din Deva

Este prima oară când vă scriu, chiar dacă am revista din august 1998. (Bine că de atunci s-a inventat hârtia și pixul, altfel cine știe când auzeam de tine.) Pe atunci redactorul meu preferat era Mike. (Mă simt gâdilat până în vârful orgoliului, mai ales că urmează un citat din mine!) Acum redactorul meu preferat este Marius Ghinea. (Redactorul a murit! Trăiască redactorul!)

Urmează deja clasica rubrică Sugestii & Cerințe.

1. Vreau să băgați din nou plăcuțele de lângă poze (alea în care Mike își bătea joc de poze). (Și eu le simt lipsa uneori, dar acum privește altfel lucrurile. Dacă jocul merită cu adevărat să fie batjocorit, atunci tot articolul e o „plăcuță". Nu-ți fă griji, LEVEL-iștii din zonă vor avea grijă să nu le duci lipsa. În plus, așa e loc pentru mai multe poze haioase.)

2. Dacă tot nu se poate ca rubrica „Fun Stuff" să existe în revistă, le propun lui K'shu și Sergio să o țină tot așa cu articolele, adică haioase. (Său, iu uont fani staf. Nău prablăm! E pe țeavă.)

3. Când am intrat (Și când ai ieșit nu?) în demo-ul de la GTA2 mi-a apărut o fereastră cu eroare: „Mutual inhibition prohibits it". Ce înseamnă? (Ceva de genul: „Inhibiția mutuală o interzice". Mai mult nu știu nici eu. Încearcă să reinstalezi și vezi dacă nu ai vreun conflict între componente. Sorry...)

4. Ultima sugestie (Deja?): păstrați sunetele de la CD (Worms). (Nu cred că vom avea vreo problemă care să obtureze calea către îndeplinirea promptă a doleanței tale.)

Jumpiți la următorul LEVEL! (Cititorul nostru, stăpânul nostru! Haideți, băieți! 1,2,3...)

Luca Oghină din București

Start,

Dragii mei prieteni. (Da?) Trebuie să vă spun că până acum am citit și alte reviste cu jocuri. Dar în toate articolele nu am găsit decât același lucru banal: toate fac prezentări la jocuri mai noi sau mai vechi. Aceeași chestie de fiecare dată... Atât și nimic mai mult. Mersi frumos, vai ce multe știu acum despre jocul ăla (bășcălie)... Este timpul să fiți o revistă a jocurilor pe calculator, nu numai despre jocuri. Cred că n-ar strica de loc ca într-unul din numerele viitoare (sau poate la fiecare apariție) să faceți un articol (sau interviu) despre nașterea unui joc pe calculator, toate etapele de producție, de la idee până la produsul finit. Spargeți voi gheața până nu o fac alții. Intrăm în anul 2000 și foarte mulți gameri habar n-au care au fost factorii ce au făcut posibilă apariția acelui 3D shooter, să zicem. (Și eu tot în anul 1999 mă aflu și încă nu știu – și nici nu mă prea interesează – care sunt principiile de funcționare ale televizorului, de exemplu.) N-ar fi rău să știm câteva lucruri despre un creator cunoscut al jocurilor pe calculator (eu unul vreau să știu mai multe despre principalul programator din staff-ul UNREAL: Cliff Bleszinski, Cedric Fiorentino, James Schmalz, Steven Polge, Erik de Neve și alții). (Bună sugestia!)

Așí (1-ul aparține autorului scrisorii) mai avea de comentat prețul revistei care mi se pare exagerat. Nu foarte mulți gameri își permit să dea 34000 de lei pe o revistă de jocuri, chiar dacă este de cea mai bună calitate.

M-a mai supărat scorul prea mic dat lui Unreal 2. (Adică Unreal: Return to Na Pali) Ce-ați avut cu el? Feeling 12/20? V-ați pierdut simțul realității (Marius Ghinea) sau impresie 7/10? S-a căpiat (S-ul aparține tot autorului.) Marius Ghinea? Revino-ți, taică!

În final vă salut pe toți (poate bem o bere la vreo cârciumă) și LEVEL UP.

E lungă tare scrisoarea ta și plină de sugestii ...interesante (mai bine zis PRETENȚII). Sigur ai scris-o după ce te-ai trezit cu cearceaful în gură. Nu te supăra, dar noi ne-am supărat. S-o luăm da capo. Primo, exact ce anume ai dori să ști despre crearea unui joc? Dacă vrei să-ți furnizăm detalii (limbaj de programare, tehnici de renderizare etc.), sper să ai prin zonă vreo parcare pentru camioane. (așa, pentru vreo două de mare tonaj). Noi, sărăcuții, nu avem la dispoziție decât suta de pagini. Oricum, din numărul de noiembrie sunt deja mai multe asemenea detalii în „telenovela lui Claude" – *Jocul – Zeul Mileniului Trei*. Vrei interviuri? Probabil ai văzut că în revistele gen LEVEL din Vest apar interviuri din nr. în nr. Dar nu uita că redactorii respectivelor reviste ies din redacție, practic trec strada și - TA-DA!!! – firma producătoare / distribuitoare li se deschide plină de farmec. Și noi încercăm, dar e inutil să-ți mai povestesc care-i situația din țărișoara-ne. (Asta nu e o scuză, e un motiv.)

Secundo, ți se zbate o pleoapă când vezi prețul! Știu, am pățit-o și eu în multe cazuri, dar e inutil... (vezi fraza de deasupra). În plus, primim scrisori în care ghici ce ni se cere? Să mai băgăm material în revistă și să nu păstrăm prețul, ci să-l MĂRIM, dacă altfel nu se poate. Oamenii au priceput cum stau lucrurile în economia noastră, ceea ce nu pot să afirm și despre tine.

Terțo, Marius Ghinea e MASTER în Unreal, îi știe toate colțurile și, în plus, nu face spume la gură când discută. (așa cum fac alții...) Nu a căpiat și, cel mai important, relația de rudenie dintre el și tine este DUBITABILĂ.

În final, noi nu te salutăm. Mulțumim că ne-ai furnizat material pentru jucat baschet la coșul de gunoi. Cât despre bere, discută cu o revistă de jocuri care îți satisface pretențiile și care nu-i demnă de bășcăliile Înălțimii 'mneavoastre!

Nicoară George Iulian din Ploiești

Și iată că am ajuns să vă scriu și pentru a 4-a oară. Da' cre' că tot degeaba. (Chiar?) O să mai repet câteva dintre întrebări (Dintre care majoritatea nu sunt întrebări și sunt în număr de n luate câte k.) pentru că vreau să aflu neapărat răspunsurile.

A. Vorbiți și voi cu sponsorii pentru mai multe concursuri. (De vorbit vom vorbi.)

B. Puneți măcar un poster pe (Adică în) revistă, chiar dacă ocupă din publicitate. Sau nu le convine la ăia la care faceți reclamă? (Ai poster de luna trecută și o să mai ai.)

C. Vreo 2-3 luni pe an puneți și voi 2 CD-uri. Al doilea să aibă mai mult Shareware, Desktop-Themes, drivăre etc. (Momentan nu se poate, dar am băgat la cutiuță.)

D. Știu că e cam târziu dar, La Mulți Ani! (Mulțam fain!)

E. Da' voi când încercați acele games, sunt doar demo sau întregi sau chiar de pe CD-uri originale? (Acele games sunt demo-uri sau

întregi sau chiar de pe CD-uri originale. Da!)

F. Nu puteți să faceți ceva să câștig și io la vreun concurs? Totuși io am jucat la multe și n-am câștigat niciodată. (Tot ce putem face e să edităm taloane de concurs cool de tot, pe care tu să le decupezi și să le trimiți pe adresa știută. Nu de alta, dar mii de cititori au aceleași vise ca și tine și e nevoie de fair play. Totuși insistă, sigur vei câștiga.)

G. Puneți și voi DeLeHașul pe sidiuri întreg în câteva nr. și apoi scoateți-l. Ochei? (Stai să vezi care-i situația: DLH se update-ază lunar și nu poate fi pus tot. Cum apare un joc, cum se pune un vajnic hacker să-l mulgă de cheat-uri și soluții, după care le trimite la adresa cuvenită și acestea apar în DLH. Din astă cauză, DLH-ul o să apară pe sidiuri și d-amu-nainte.)

H. Rămân multe scrisori nepublicate? (Dar de ce întrebi? Vrei să știi dacă se va înființa revista „Poșta redacției LEVEL"? Tot ce-i posibil.)

I. Uite că am ajuns și la ultima întrebare: Da' voi nu folosiți computerul să scrieți Levălu'. Dacă da atunci cum puneți virgulele sub Ș, Ț, căciulile la Ă, Â? (Simplu: te duci în Control Panel Keyboard Language Add... Romanian. De aici te descurci.)

P.S. Ziceți și voi ce poreclă să-mi pun. Să fie una frumoasă. (Pentru nick names poți să procedezi așa: te gândești la ce te caracterizează cel mai bine, după care ori faci un cuvânt din inițialelor caracteristicilor respective sau pur și simplu le traduci în engleză sau orice altă limbă. Desigur, există alte n posibilități care abia așteaptă să le folosești. ALEGEREA E A TA!)

***Diaconescu Alexandru** din Târgu Jiu*

Salutări LEVEL,

Am să sar peste partea cu laude pentru că se știe deja că voi aveți cea mai bună revistă din România. (Mă bucur că nu te-ai putut abține și totuși ne-ai lăudat.)

Am să trec la critici și sugestii: (Oameni buni, vă rog frumos să mai schimbați formularea, că mă îmbolnăvesc de sugestio-criticită. Ziceți și voi: propuneri, insulte, înjurături. Mai schimbați placa!)

1. Greșelile de ortografie au început să dispară, dar unele tot mai persistă (vă înțeleg, e greu). (Nevoia te învață, cititorul te obligă.)

2. Jocurile care sunt prezentate în reclame pot fi comandate și prin poștă? (Yup.)

3. Când va apărea jocul „Lionel Traintown"? (Deja a apărut.)

4. Eu tot nu înțeleg cum poate o firmă să distribuie un joc care încă nu a ieșit pe piață (cele trecute la First Look și Preview). (la mai stai și nu mâna – ca să fiu în ton cu perioada – : firmele trecute la First Look și Preview **VOR** distribui jocul cu pricina. Când un joc intră în producție, deja se știe cine îl va distribui – ține de contracte, înțelegeri și alte asemenea – iar noi aflăm cine și cum, după care îți furnizăm informația. Simplu.)

5. Nu am văzut nimic despre „Silver". (Normal că n-ai văzut dacă nu ai deschis numărul din Septembrie la rubrica Walkthrough.)

6. Care este adresa celor de la „Acclaim"? Vreau să-mi fac o mașină mult iubită... Dacia. (Adresa e www.acclaim.com. Mi se pare că e de la sine înțeles.)

REPTILE din ____________

(Așa e scris pe plic. Și nu-ți vă griji, n-o să trecem orașul!)

Salut Level, (de la Bugster)

(Urmează scrisoarea absolută, despre care am un singur lucru de spus: DRAGI GAMERI, SCRIU CU CAPS LOCK CA SĂ VEDEȚI BINE RÂNDURILE ACESTEA. DACĂ VREȚI SĂ TRIMITEȚI ARTICOLE PENTRU PUBLICARE, MAI ÎNTÂI NE SUNAȚI LA REDACȚIE ȘI DISCUTĂM. NU MAI ÎNCERCAȚI SĂ NI LE TRIMITEȚI PRIN POȘTĂ SAU PRIN E-MAIL, PENTRU CĂ NU LE ACCEPTĂM.)

Scrisoare relativă

Mi se pare că a-ți (Asta mă obligă să fac o observație: când vom mai fi criticați pentru ortografie, direct la scrisorile cititorilor vă trimitem. Ok?) cam exagerat cu prezentarea jocurilor Microsoft's International Football 2000 și FA Premier League Stars. Le-am jucat pe amândouă (Bravo!) și nu mi se pare că sunt atât de bine realizate dar este părerea voastră Claude și Dr. Pepper. (Exact, e părerea lor. Și încă ceva: vezi că s-au inventat semnele de punctuație.)

Ce d—u' sunt maimuțoii aceea (Vrei să spui ACEIA) la Postman. Sunt foarte supărat ca și întreaga echipă de la Asterix pe voi. (Maimuțoii respectivi sunt ființe evoluate, care deja au învățat să scrie și să vorbească frumos. LOL)

Spuneați că veți pune pe Level (noiembrie) (Poate **în** Level.) Chat Box 2, și veți scrie niște știri pă d—u' n-ați scris nimic!!!... (Se poate să fi spus, dar nu s-a consemnat nimic oficial, așa că ideea cade. Văd că știai că s-au inventat semnele de punctuație, dar trebuie să te corectez: ai pus prea multe la sfârșitul frazei, iar în mijloc n-ai pus suficiente. Mai experimentează, poate o nimerești până la urmă...)

....

Cu asta cam închei (hotărăște-te, închei sau nu?) și nu vă spun: „JUMP TO THE NEXT LEVEL" deoarece nu-mi place replica deloc. Așa că o să vă spun La Revedere. Am auzit că Florin (se zice Florian) Răileanu nu mai face parte din echipa voastră. Așa este sau nu? (Așa este.)

By (Adică Bye.)

***Paltanea Florin** aka **Bugster** din Ploiești* (Pentru că scrisoarea e plină de **bug**-uri)

Ne-au mai scris: Neculoiu Andrei din Cluj-Napoca-Mănăstur, **Ghioc Marius** din Bacău, **Burz Răzvan Mihai** din Cluj-Napoca, **Horny** din București (Ți-ai pus în cap să aprinzi redacția?), **Gavrilov Mihail** din Galați, **David Radu** (Aka Radu David ☺) din Sinaia, **Popa Cosmin** din Galați, **Radu Gostan** din Cluj-Napoca (Se scrie **Speedfreak.** E pe bune faza cu bazooka?), **Nicoară George Iulian** din Ploiești, **Giurginca Andrei** din București (Am primit scrisoarea și poți să stai liniștit. Mai scrie-ne! ☺), **Laurian Boitoș** din Brașov, **Mihai**, **Pațilea Cătălin** din București, **Pop Lucian** din Cluj-Napoca, **The Commander** din București, **Munteanu Doru** din Jariștea (Și tu ne ești drag!), **Bogdan Octavian** din Brașov, **Acid Burn** (Auch!) din Botoșani, **Danciu Cosmin** din Craiova – Craiovița Nouă (Acum nu s-a putut. Sorry!), **Vărgos**, **Răzvos** și **Goofy** din Târgoviște (De mânuță, înainte!), **Nicu** din București, **Toboșaru Toma George** din Oradea, **Strugaru Vlad** (Aka KV) din Râmnicu Vâlcea, **Covalcic Ioan** din București, **Gabi Căpățână** din Galați către **Andrei** din Iași (ultimul să sune la 036/462634; Dr.Postman face pentru ultima oară acest serviciu!), **Sclipici Urechiei** din Galați, **Iuonaș Victor** și **Vlad** din Oradea, **Vlad** din Arad, **Zarinschi Ștefan** (Aka Fane) din Botoșani (Thanx pentru bug-ul din FIFA '99), **Sasu Nicu** din Câmpulung Moldovenesc (Unreal Tournament și Quake 3 Arena), **Stamate – Raul - George** din Deva și o groază de alții.



Horoscopul anului 2000



Coperta CD-ului

Berbec
(21.03-20-04)

Un an deosebit de încărcat, în care veți desfășura o activitate intensă. Mai greu o să vă fie în momentul în care va trebui să o înfășurați la loc. Stelele spun că mai bine o faceți sul decât să o împăturiți. Vă descurcați voi până la urmă.

Taur
(21.04-21.05)

Veți trece prin multe încercări, dar în final totul se va termina bine. Am vorbit din punct de vedere al jocurilor, și pentru ca profeția să se adeverească, de fiecare dată când va fi nevoie vă voi ajuta cu niște cheat-uri. Nu-i așa că se rezolvă?

Gemeni
(22.05-21.06)

Planetele dintr-o galaxie necunoscută spun că în anul care vine vă veți umple de bani. Mulți bani! Na că nu sunt planete! Mi s-a mișcat telescopul, și mă uitam în pomul de iarnă a lu' vecinu'. Așa că uitați-o pe aia cu banii. Sănătate să fie!

Rac
(22.06-22.07)

Din punct de vedere al sănătății stați excelent. Nimic nu vă poate face rău. Sunteți imun până și la focurile de armă. Este un adevărat miracol. Nu cumva sunteți pe god mode și de aia se chinuie urâții ăia de pe monitoare să vă rănească și nu reușesc?

Leu
(23.07-22.08)

Iată că pentru Leu se pare că vin și vremuri bune! Păi cum, n-ați auzit!?! Se pregătesc o serie de măsuri menite să susțină leul, să-l ajute în lupta sa cu diverși monștrii. Nu putem decât să sperăm că ele vor fi de bun augur. Curaj Leule!

Fecioară
(23.08-22-09)

Un an plin de bucurii, sănătate, și mulți bani. Trebuie să vă mărturisesc sincer, că, făcând parte din această zodie, am mișcat eu vreo două-trei stele pe graficele mele, ca să iasă așa de bine.

Balanță
(23.09-22.10)

Un an extrem de încărcat vă așteaptă. Pentru cei mai leneși, care nu se mulțumesc cu această situație, se poate opta pentru o descărcare bruscă și totală, care se efectuează prin basculare. Aceeași descărcare bruscă se mai poate numi și scurtcircuit. Și trăznetul este o descărcare de sarcină bruscă. Mai știți și altele?

Scorpion
(23.10-21.11)

Din cauza frigului groaznic, în constelația scorpionului toate planetele au înghețat. Nici o mișcare nu a mai fost detectată. Din constelația vecină, o cometă de clasă C a pornit să ajute la deszăpezire și să tracteze planetele cu probleme la motor. Cât de curând totul va intra în normal.

Săgetător
(22.11-21.12)

În general, vă va merge bine pe tot parcursul anului. Dar va trebui să nu exagerați în situațiile mai delicate, și să nu întindeți prea tare coarda. Pentru că se va rupe arcul, săgeata va pleca aiurea, și fără arc și săgeată nu o să mai fiți săgetător. Și eu abia aștept să vă găsesc un nume nou, haios. Așa că mare grijă!

Capricorn
(22.12-20.01)

Mai țineți minte ce mi s-a întâmplat luna trecută. De data asta, prevăzător, când m-am uitat în sus mi-am pus niște ochelari, ca să nu îmi mai intre nimic în ochi. Dar erau de eclipsă, și nu am reușit să descifrez bine tainele stelelor. Oricum, toate vor merge bine și se vor rezolva până la urmă.

Vărsător
(21.01-19-02)

Condiție fizică demnă de toată invidia. Sunteți ca spirtul, nu stați nici măcar un minut. Vă veți mișca cu o viteză amețitoare... degetele pe tastatură. Dar este foarte bine. Păi ce, ne trebuie mai mult ca să putem să ne jucăm nestingheriți? Ah, ce mi-a amorțit piciorul!

Pești
(20.02-20.03)

Dom'le, eu mi-am luat telescop, nu costum de scafandru! Ce să vă mai spun altceva decât că astrele vorbesc numai de bine. La toate capitolele veți sta excelent. Stați, da! Adică o să fie la fel ca în anii trecuți. Păi, ce credeați?

Trecând la un ton cu mult mai serios, vă urez din toată inima un An Nou Fericit, plin de bucurii, în care toate dorințele să vi se împlinească, și sper că, și din punctul de vedere al gamerului, vom avea un an bogat. Pe parcursul anului care bate la ușă vă doresc să rămâneți în continuare alături de LEVEL, și vă urez din partea întregii redacții, încă odată, un sincer ***LA MULȚI ANI!***

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 251100996300752 deschis la BRD agenția Calea București, Brașov.

Plata se mai poate efectua și în contul 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ 6 luni, la prețul de 156.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 312.000 lei

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

talon de abonament LEVEL

1/00

Tombola LEVEL Sony

Ce ziceți de premiile de mai jos ?

5 jocuri Final Fantasy VIII



5 jocuri Tarzan



3 jocuri X Files



1 Action Man: Mission Xtreme

Cum se numește mașina eroului principal ?:
A) Ghiuleaua roșie
B) Săgeata argintie
C) Bolidul negru
Răspunsul se găsește în articolul Action Man: Mission Xtreme din numărul de Ianuarie

Tombola LEVEL Sony

Răspundeți la întrebarea de mai sus, decupați talonul alăturat și trimiteți-l pe adresa O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

1 ▭

1/00

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			


Jump ... to the next
LEVEL

Tehnologii: GIGA - unitatea de măsură a sfârşitului de mileniu

http://www.chip.ro • 1/2000 • Ianuarie • 30000 lei •

CHIP 1 2000

CHIP Computer Magazin

- Adobe Photoshop 5.5
- Adobe GoLive 4.0
- MS Internet Explorer 5.01
- MS Media Player 6.4
- NetObjects Fusion 4.01
- San Cont
- Autosoft Salarii
- Autosoft Asloc 6
- 9 antiviruşi (AVP, FSAV, RAV, AVX, NVC NAV, Inoculate IT, Panda,

o revistă cu greutate în lumea IT

VIRUŞI

Efecte şi soluţii de protejare

